GIUOCHI GINNASTICI

F. GABRIELLI

ULRICO HOEPLI
EDITORE-LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

MANUALI HOEPLI

GIUOCHI GINNASTICI

RACCOLTI E DESCRITTI

PER LE SCUOLE E IL POPOLO

DA

FRANCESCO GABRIELLI

CON 24 ILLUSTRAZIONI

ULRICO HOEPLI
EDITORE-LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

1895

INDICE

Altri giuochi:

A) Descritti nel *Manuale Hoepli:* « GINNASTICA MASCHILE » di *J. Gelli.*

B) Descritti nel *Manuale Hoepli:* « GINNASTICA FEMMINILE » di *F. Valletti.*

C) *Giuochi aggiunti.*

APPENDICE

PROGRAMMA DEI GIUOCHI.

PREFAZIONE

Fino dall'anno 1855, il prof. *Girolamo Boccardo,* nell'opera « Feste, giuochi e spettacoli » (1) consigliava di rimettere nel dovuto onore i giuochi e gli esercizi ginnastici; e nel 1874 a Bologna, in un congresso ginnastico, accoltasi la proposta del cav. *Sebastiano Fenzi,* fu deliberato « d'instituire un premio d'una medaglia d'oro del valore di lire trecento per il miglior libro inteso a far rivivere i giuochi nazionali »: ma nè la parola autorevole del prof. *Boccardo* nè le buone intenzioni di quel congresso ottennero lo scopo desiderato. Solo da poco tempo in Italia e fuori s'è capita veramente l'importanza e l'utilità dei giuochi, e attualmente essi costituiscono la parte

(1) Con quest'opera, il senatore *Boccardo* vinse il premio nel concorso bandito in quell'anno dall'Istituto lombardo di scienze e lettere.

principale dei programmi d'educazione fisica. Perchè tale risveglio?

Ammessi come principii indiscutibili, che l'educazione fisica deve impedire la degenerazione o il deviamento delle funzioni vitali, e senza turbarne l'armonia, deve accrescere la loro potenza; e che il moto, come fattore essenziale di questa educazione, ha da essere regolato prima di tutto dalle teoriche scientifiche moderne, la ginnastica si dovette radicalmente *riformare* nella qualità e quantità dei suoi esercizi.

In relazione all'età in cui la ginnastica viene fatta e ai vantaggi pratici che può recare, si disse *di sviluppo* e *di applicazione;* e gli esercizi, secondo l'influenza che hanno sull'organismo, furono distinti in esercizi *d'effetto generale* e *d'effetto locale.*

La ginnastica di sviluppo si propone di favorire l'accrescimento normale degli organi, di lottare contro le cattive condizioni igieniche dell'ambiente in cui vive l'educando, e di stabilire un equilibrio salutare fra le attività fisiche e le mentali. L'altra ha per fine, d'indirizzare le forze fisiche all'utilità pratica nei bisogni e nelle contingenze della vita.

Esercizi d'effetto generale, diconsi quelli nei quali la fatica è estesa in modo considerevole agli organi della respirazione e circolazione, tanto che si devono interrompere, non per la spossa-

tezza dei muscoli, ma per la stanchezza degli organi: e per esercizi d'effetto locale s'intendono quelli in cui la fatica è limitata ai muscoli produttori del movimento, e per lo più stancano prima d'influire in modo notevole sulle funzioni. Appartengono alla prima classe quelli che costituiscono la ginnastica *naturale:* marcia, corsa, salto, arrampicare, nuoto, gite alpine, ecc.; l'altra classe comprende la ginnastica *artificiale*, e specialmente quella ai grandi attrezzi. I primi influiscono con molta energia su tutto l'organismo, e giovano a rinvigorire la *salute*; gli altri servono quasi esclusivamente allo sviluppo della *forza.*

L'igiene, studiati gli effetti fisiologici dei varî esercizi in rapporto ai bisogni dello sviluppo organico e alle condizioni d'età, di tempo e di luogo; considerato che l'uomo forte non è sempre sano, poichè la salute più che dalla forza dei muscoli dipende dalle regolari funzioni degli organi; e dimostrato che non con la forza muscolare, ma con la resistenza degli organi e l'energia delle funzioni vitali si vincono le lotte contro le influenze morbose; ha stabilito come principio fondamentale, che la ginnastica nel periodo dello sviluppo debba essere costituita dagli esercizi d'effetto generale, e che non prima dei sedici anni debba cominciare la ginnastica d'applicazione.

Il moto naturale adunque, determinato dalla scienza nella sua quantità e progressione, forma il cardine della ginnastica moderna, necessaria all'educazione fisica per soddisfare i bisogni igienici dello sviluppo e corrispondere alle esigenze della vita civile.

***

I giuochi hanno somma importanza nell'educazione fisica dei fanciulli e degli adolescenti, e i più valorosi fra i moderni educatori li raccomandano altamente per queste ragioni.

1. È noto, che la respirazione è la sovrana tra le funzioni vitali, e da essa dipende ogni vigoria dell'organismo; perciò è naturale che l'igiene le rivolga le sue prime cure, e consideri della massima importanza i mezzi che servono a sviluppare il petto.

In passato si riteneva che gli esercizi delle braccia costituissero la ginnastica più efficace per aumentare la potenza respiratoria: ora invece è riconosciuto ch'essi influiscono più sulla grossezza delle pareti toraciche, che sull'ampiezza dei polmoni; e la scienza dimostra che il miglior modo di rendere più ampio il petto consiste, non tanto nell'agire direttamente sui muscoli del torace (*contenente*), quanto nell'accrescere il volume dei polmoni (*contenuto*); aumentando con

l'esercizio l'ambito respiratorio, ossia eseguendo dei movimenti i quali, senza esagerarlo, accrescano il bisogno di respirare.

In generale gli esercizi delle gambe, e in particolar modo la *corsa*, sono quelli che maggiormente rendono vivo tale bisogno, manifestato con l'ansamento, e più degli altri servono a sviluppare il petto. Perciò, quei giuochi che hanno per base la corsa sono dall'igiene vivamente raccomandati alle premure degli educatori.

2. La ginnastica nel periodo dello sviluppo mentre compensa la vita sedentaria delle nostre scuole, cagione di danni gravissimi quando è a lungo protratta, deve servire di ricreazione alla mente già affaticata.

Ma dopo le esperienze del *Mosso*, è noto: « che « anche la fatica muscolare è fatica ed esauri- « mento del sistema nervoso; che è un errore « fisiologico l'interrompere la lezione per obbli- « gare i fanciulli a fare la ginnastica, con l'in- « tendimento che questa possa diminuire lo stra- « pazzo del cervello; e che per ristorare le forze « dell'organismo, stanche dal lavoro intellettuale, « i ragazzi si devono lasciar giuocare e divertire « all'aria pura » (1).

Dovendo dunque far muovere gli alunni, per

(1) A. Mosso, *La fatica*, p. 300 e 310. — Milano, Fratelli Treves, 1891.

ragione igienica e ricreativa ad un tempo, nulla v'è di più adatto dei giuochi, perchè consistono in movimenti naturali e facili, i quali esigono pochissimo lavoro del cervello; e se pur qualche volta richiedono per brevi istanti un' intensa applicazione del sistema nervoso, questa è sempre seguita da lunghi riposi, durante i quali le attività dello spirito sono occupate in maniera facile e dilettevole.

3. È riconosciuto inoltre che la ginnastica non raggiunge un effetto igienico completo, se non è fatta volentieri. Fra tutti gli esercizi, i giuochi sono quelli che la gioventù preferisce, perchè appagano il bisogno di moto spontaneo sentito dopo l'immobilità imposta dalla scuola; liberano dai disturbi organici cagionati dall'impedimento all'attività normale; sono in correlazione con le attitudini fisiche d'ognuno; ristorano il cervello stanco per le fatiche mentali; secondano la tendenza naturale di fuggire il disagio e di persistere in uno stato piacevole; appagano i sentimenti della libertà, dell'amor proprio e della emulazione: perchè in fine producono quel generale benessere che non è dato provare eseguendo altri esercizi.

4. L'attività dei muscoli e degli organi è condizione fondamentale d'una buona salute in ogni età; poichè l'inerzia cagiona sempre deviazione nelle funzioni generali, scarsezza di nutri-

zione, disturbi nella circolazione; insomma un maggiore o minore disordine nell'economia della vita. E ciò è causa di dolore, di stanchezza e di melanconia, di perdita di tempo e di denaro; è d'ostacolo al disimpegno di tutti i doveri famigliari e cittadini; logora la vita e la tronca prima del tempo. L'uomo pertanto ha il dovere di non trascurare nessuno dei mezzi suggeriti dalla scienza per mantenere e rinvigorire la propria salute; e deve considerare che la trasgressione delle leggi igieniche è una colpa grave.

Or bene, la scuola che educa per la vita, deve far contrarre all'educando l'abitudine di praticare gli esercizi ginnastici, stimolandolo all'attività fisica e sviluppando in lui la coscienza di questo dovere igienico nei modi indicati dall'arte educativa razionale.

Quest'arte, per quello che si riferisce alla condotta, ha per principio supremo, di spiegare l'opera sua in maniera, che l'attività dell'educando sia stimolata dagli stessi impulsi che governano l'attività nello sviluppo spontaneo dell'individuo: e perciò, anche in fatto di esercizi fisici, la scuola deve conoscere gli stimoli naturali da cui questi provengono, per secondarli e dirigerli abilmente all'acquisto dell'abitudine accennata. La scuola moderna infatti sa che i sentimenti del piacere e della soddisfazione, dipendenti dal benessere fisico, dalla libertà goduta e

dall'emulazione spiegata per desiderio di superiorità, di vittoria e d'appagamento d'amor proprio, sono stimoli naturali e potenti al moto durante l'età giovanile: sa che per mezzo del giuoco ginnastico la gioventù appaga questi desiderî e prova queste emozioni; e però si serve del giuoco per indurre spontaneamente l'alunno all'attività, e per rendergli l'esercizio desiderato e necessario. La scuola moderna quindi, combattendo tutto ciò che serve a svigorire gli eccitamenti naturali all'attività fisica, condanna le occupazioni sedentarie a lungo protratte, lo strapazzo del cervello, la ginnastica noiosa, difficile e inconcludente, fa guerra al militarismo precoce e al rigore esagerato e irrazionale della disciplina; e nell'età, in cui l'idea astratta dei doveri non sempre serve di eccitamento e di regola sufficiente della condotta, perchè la ragione e la coscienza perfettamente autonome non sono ancora formate, essa, per mezzo dei giuochi, vuole sottrarre la gioventù alla pigrizia e all'infingardaggine e guidarla spontaneamente all'adempimento *pratico* di quello che s'è detto dovere igienico.

5. Certamente i giuochi, cause di tanti vantaggi, possono recare anche qualche inconveniente, massime d'ordine morale. Tollerando, per esempio, l'egoismo, l'abuso di forza, la prepotenza, le provocazioni e i maltrattamenti durante i giuochi, ne deriverebbero le antipatie, le inimicizie, i ran-

cori e le lotte brutali. Questi cattivi effetti sarebbero però da temere, se la gioventù fosse lasciata in balìa della sua inesperienza e dei suoi capricci, se l'educatore fosse privo d'autorità e la scuola non avesse alcuna sanzione.

L'esperienza invece ha insegnato, che sotto una buona guida pedagogica i giuochi hanno un gran valore anche dal lato intellettuale e morale: poichè in essi v'è intuizione rapida e vivacità di giudizio per prevedere le difficoltà delle situazioni e coordinare le proprie attitudini al conseguimento della vittoria; v'è aumento di fiducia nelle proprie forze; risolutezza per affrontare gli ostacoli; direzione ed energia di volontà per persistere nella gara; freno di potere; sottomissione ai capi; cooperazione e solidarietà per raggiungere l'intento comune al partito: i giuochi concorrono anche a promuovere le affezioni dell'amicizia e della vita sociale.

Per tutte queste ragioni, i giuochi furono riconosciuti uno dei mezzi più efficaci d'educazione fisica, e vengono coltivati e diffusi dappertutto, dove trovansi persone che desiderano il bene della gioventù e si prestano per non rimanere ultimi in quella nobile gara intrapresa dalle nazioni più civili, che ha per fine di mettere in pratica con la massima sollecitudine ed estensione, tutti i mezzi suggeriti dalla scienza per il miglioramento delle condizioni igieniche del popolo.

* * *

L'Italia accolse lietamente il grido di *riforma della ginnastica*, bandito dal prof. *Mosso* (1); applaudì sinceramente alla nomina della Commissione per l'educazione fisica, fatta dall'Onorevole *F. Martini*, e alle proposte da essa manifestate, con la splendida relazione dell'Onor. *A. Celli* (2): e ora, incitata anche dalla parola severa del Prof. *G. Sergi* (3) e dalla operosità del Senatore *G. L. Pecile* (4), sta preparandosi per attuare questa riforma, iniziandola coi giuochi, come uno dei punti più importanti di essa.

---

(1) Angelo Mosso. *L'educazione fisica e i giuochi nelle scuole. Nuova Antologia.* Roma 1, Novembre 1891. — *La riforma della ginnastica. Nuova Antologia.* 16 Febbraio 1892. — *L'educazione militare. Nuova Antologia.* 1 Ottobre 1893.

(2) *Educazione fisica nelle scuole.* Firenze. — G. Barbera, 1893.

(3) Giuseppe Sergi. *Per la ginnastica. Nuova Rassegna*, Roma, 12 e 26 Marzo 1893. — *Dei supposti risultati della ginnastica e della ginnastica artificiosa. Educazione e Istruzione.* G. Paravia, 15 Ottobre 1894.

(4) Gabriele Luigi Pecile. *Ginnastica e giuochi di sport nelle scuole e nel popolo.* Udine, 1892.

Il senatore *G. L. Pecile* fu promotore del *primo* campo di giuochi in Italia. Vedi: " *Un benemerito dell'educazione fisica* „ Virtus, Bologna, 19 Maggio 1893.

***

Per mio conto, dopo di aver procurato, come potevo, di diffondere i concetti principali che la scienza suggeriva in favore d'un indirizzo razionale della ginnastica, stimolato dal buon esempio di altre nazioni e specialmente della Germania, la quale in poco tempo ha ordinato i giuochi nelle scuole e fra il popolo in modo ammirabile; tentai di seguire praticamente questo nuovo indirizzo dell'educazione fisica, e, circa due anni fa, mi proposi d'introdurre i giuochi nella mia palestra e di diffonderli tra noi. Per prima cosa domandai quali fossero i più adatti a conseguire l'effetto maggiore. Nessuno seppe rispondermi in modo soddisfacente. Fui perciò costretto a rintracciare i giuochi più importanti che nei secoli scorsi erano praticati in Italia, e a studiar quelli che si fanno attualmente all'estero, per scegliere i migliori.

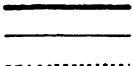
Il còmpito non fu facile nè breve, specialmente per potermi fare un'idea chiara di quelli contenuti nei *Manuali* esteri, descritti in una forma troppo concisa e insufficiente per impararli senza vederli eseguire: ad ogni modo vi riuscii alla meglio.

Dopo avere provati ripetutamente i giuochi scelti e modificati in ciò che credei necessario,

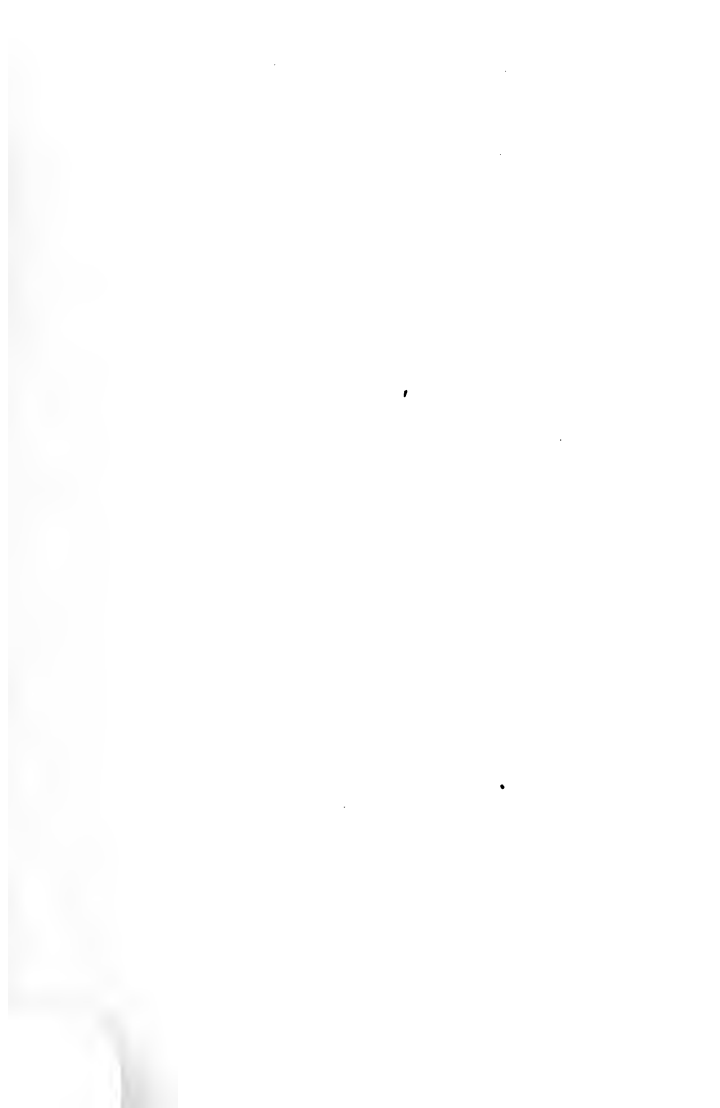
ritenni quelli che igienicamente mi parvero più utili; poi, cominciai a diffonderli.

I vantaggi che ottenni dall'introduzione di questi giuochi a Rovigo e in altre città, mi furono gradita ricompensa della fatica durata; dimostrarono che il mio lavoro non era stato del tutto inutile, e m'indussero a scrivere questo *Manuale*, che ora presento al pubblico come tenue contributo all'*opera di propaganda* per la diffusione dei giuochi in Italia.

Alla valorosa e dotta schiera di coloro che furono i primi ad iniziare quest'opera benefica e altamente encomiabile, io dirigo in particolar modo il mio modesto lavoro, quale prova di viva gratitudine e di rispettosa affezione per quanto essa fece in pro dell'educazione fisica, accompagnandolo con la fervida preghiera che voglia continuare ad adoprarsi perchè s'abbia presto anche da noi dei *Campi di giuoco* in cui la gioventù delle scuole e del popolo gaiamente si sviluppi e si fortifichi, dei Campi di giuoco che possano dare alla patria una generazione sana e robusta.

“ *Pro patria est, dum ludere videmur.* „

Rovigo, 1895.

PARTE PRIMA

PRELIMINARI

I. SEGNI CONVENZIONALI.

Segno	Significato
━━━ / ─── / - - - - -	Confini e divisioni.
⊙	Palo.
●	Palla.
★	Capo Partito.
^	Giocatori d'un partito.
^	Giocatori d'un altro.

NB. Nel segno ^ il vertice indica la direzione del dorso del giocatore e la divergenza dell'angolo segna quella del viso.

II. IL LUOGO PER I GIUOCHI.

1. Il Campo dei giuochi.

Il luogo dove vengono fatti i giuochi, che chiamasi *Campo dei giuochi* e può dirsi anche *Palestra di ricreazione*, è un'area di terreno molto vasta, situata all'aria aperta, in cui parecchie schiere di giovani possono liberamente addestrarsi e ricrearsi, senza correre alcun pericolo e senza disturbare la quiete o le occupazioni altrui.

Anche un ampio cortile, una piazza, un piazzale, il campo di Marte, un ippodromo possono servire al diporto dei giuochi, quando non vi sia il luogo riservato a quest'uso.

Chiamasi anche *Campo*, ciascuno di quegli spazi richiesto da ogni singolo giuoco.

La *superficie* del Campo è proporzionata all'età e al numero dei giocatori: per i fanciulli occorrono circa 20 $m.^2$ a testa; per gli adolescenti almeno il doppio.

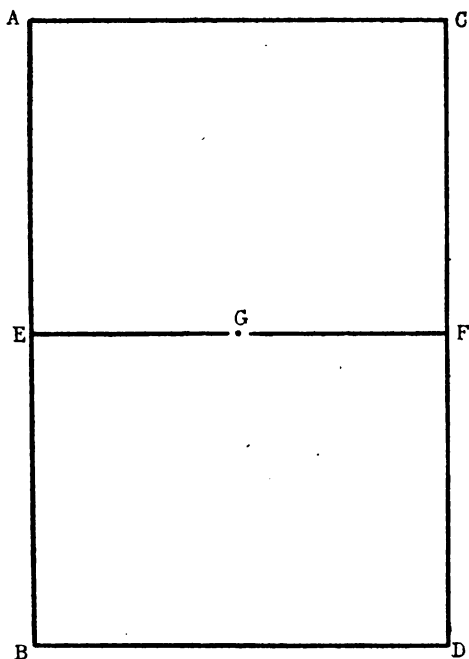
Il *suolo* d'un Campo dev'essere piano e solido, senza intoppi e sterrato, oppure messo a prato con l'erba bassa. Annesso al Campo si richiede un posto adatto alla custodia dei vestiti e degli attrezzi e un luogo ombreggiato per il riposo dei giocatori.

2. Nomenclatura del Campo.

Per l'esercizio simultaneo di più schiere, il

terreno per i giuochi viene diviso in più parti, dette *divisioni.*

TAVOLA I.

Campo per un giuoco.

Ogni Campo è circoscritto da linee o tracciate sul terreno o indicate e contraddistinte da

segnali, la cui denominazione, ricorrendo spesso nel corso di questo lavoro, è subito accennata per ragioni di brevità e di chiarezza.

Meno poche eccezioni, lo spazio richiesto per un giuoco è di forma rettangolare coi lati nella proporzione di due a tre.

Con la Tav. I si rappresenta la pianta ordinaria d'un Campo per un giuoco: in essa sono da distinguere i confini, gli angoli, il centro e le divisioni.

a) Confini. Le linee *A B* e *C D* si dicono *segni dei confini laterali* o *lati maggiori* (*lunghi*) *del giuoco* e determinano la lunghezza del Campo.

Le linee *A C* e *B D* ne segnano la larghezza e sono detti *segni dei confini estremi* o *lati minori* (*corti*) o *confini di fronte.* La linea *E F*, che va dal mezzo d'un lato maggiore all'altro, si chiama *il segno del mezzo.*

b) Angoli. I punti *A B C D* sono gli *angoli* del Campo.

c) Centro. Il punto *G* ne è il *centro.*

d) Divisioni. Il segno del mezzo *E F* divide il campo in due *quadri* eguali, chiamati *compartimenti.* Il quadro dal quale comincia il giuoco si dice compartimento *d'attacco* o *superiore*, l'altro di *difesa* o *inferiore.*

e) La linea che indica il posto dal quale incomincia la gara si chiama *segno del principio del giuoco.*

f) Rispetto ai giocatori divisi in due squadre avversarie, schierate ciascuna dentro un compartimento, e voltate verso il segno del mezzo, il

confine minore, che trovasi a tergo dei giocatori, segna la *cima* del campo, e l'altro di fronte ne determina il *fondo*.

III. L'OCCORRENTE PER I GIUOCHI.

1. Segnali.

Le linee principali, gli angoli, il segno del mezzo e quello del principio del giuoco, spesso hanno bisogno d'essere indicati o contraddistinti con oggetti o *segnali* da essere ben veduti anche da lontano. Si usano come segnali:

a) dei *pali* a punta lunghi m. 1,20, grossi 6 cm.;

b) delle *vanghette*, fatte secondo i suggerimenti dei prof. *J. C. Lion* e *J. H. Wortmann*, le quali servono assai bene per circoscrivere con sollecitudine uno spazio in un prato senza rompere il terreno (fig. 1 e 2, Tav. II);

c) dei *cubi* di pietra o di legno ad angoli e spigoli smussati, forati nel mezzo per incastrarvi delle aste o delle banderuole, che si adoperano quando il terreno è molto duro;

d) delle *aste* e dei *bastoni*. Tre aste tenute ferme verso la cima da un anello o ghiera di cuoio e posate a terra in piedi a modo di piramide, danno un segnale mobile e abbastanza visibile. Anche i bastoni *Jäger* si possono adoperare nello stesso modo;

e) delle *banderuole* col puntale di ferro e col manico di legno forte, lunghe circa m. 1.30,

TAVOLA II.

Segnali.

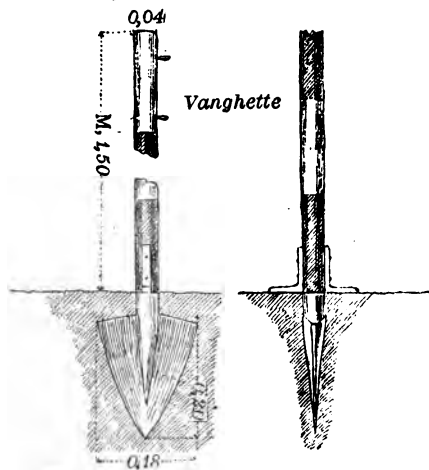



Fig. 1.
di prospetto

Fig. 2.
di fianco

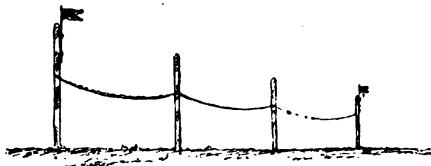



Fig. 3.

le quali servono tanto per essere piantate in terra, quanto per essere aggiunte ai pali o alle vanghe (Tav. II, fig. 3);

f) dei *cordini* da distendere sul suolo o da appendere agli altri segnali. (Tav. II, fig. 3).

Per rendere più visibili i segnali, per indicar meglio i confini o le linee più importanti, e per dare nello stesso tempo un aspetto più gaio al campo, i pali e i manichi delle vanghette sono coloriti a larghe fasce bianche e rosse come le biffe degli ingegneri, e le banderuole sono di differenti colori secondo i partiti o le schiere che giuocano.

2. Contrassegni per i giocatori.

Molto spesso i giocatori hanno bisogno d'avere addosso qualche cosa che indichi la schiera alla quale appartengono o il numero d'ordine a loro assegnato o l'una cosa e l'altra, ossia devono avere un *contrassegno.*

a) Questo può consistere nel *colore diverso* d'una parte del vestito: così tutti quelli d'una schiera possono avere il berretto o la maglia, o questa e quello, d'un colore; e gli altri del partito avversario d'un altro.

L'usanza di portare vari colori nei giuochi è molto antica. Il *Panvinio* (1) ad esempio, riferisce che i Romani nel Corso delle Carrette, o per distinguersi nel corso medesimo o per

---

(1) *Onofr. Panvinio.* De Ludis Circensibus. Patavii 1642, Lib. 1 cap. 10.

poter celebrare le glorie della parte vincitrice, si servirono di vari *colori* che furono il bianco, il rosso, il verde, il celeste, il dorato e il porporino, e *dal colore di che essi erano vestiti prendevano il nome:* de' Bianchi, se di color bianco, de' Rossi se di color rosso, e così successivamente (1). — *Stefano Filopono* in un manoscritto dedicato a Leone X, a proposito del giuoco del Calcio, così narrava: « V'è dunque in questa nobilissima e ricchissima città (di Firenze) un pomerio, a cui si dà il nome di Prato.... Quivi ogni dì, quando il sole piega a sera, si recano moltissimi giovani della nobiltà fiorentina divisi in due schiere eguali per numero, *ma guernite di distintivi diversi, appiccati alle scarpe o al farsetto:* là giuocano al Calcio dinanzi ad un gran numero di spettatori » (2).

b) Oppure può consistere in una *placca di zinco* quadrilunga (cm. 10×8) ad angoli smussati, leggermente concava, tinta in *rosso* per un partito e in *verde* per l'altro, con una cifra nera nel mezzo (lunga cm. 2,5) e due fori dalle parti per potervi infilare due pezzi di nastro dello stesso colore della placca. Questa si ferma col

---

(1) I colori delle Carrette e delle Fazioni *Alba* (bianca) *Rossata o Rubea* (rossa), *Veneta* (verdemare), e *Prasina* (verde chiara), simboleggiavano l'inverno, l'estate, l'autunno e la primavera. Gli altri due colori *Aurata* e *Purpurea* furono aggiunti da Domiziano.

(2) Traduzione da una lettera di *Stefano Filopono* a Francesco Onesti nel 1518. Presso A. M. Salvini. Discorsi Accad. XII, vol. IV. Napoli 1786.

nastro al braccio sinistro, e distingue assai bene il partito e l'ordine numerico dei giocatori.

c) Non potendo disporre d'altro, può servire da contrassegno anche il fazzoletto annodato al braccio.

3. Attrezzi principali.

Per i giuochi indicati in questo manuale occorrono: palle, racchette, mestole, tamburelli, bracciali, braccialetti, magli, appelli, cerchi, cerchietti ecc.

A) — **Palle.** — *a)* Le palle secondo la materia con cui sono fatte o rivestite, si dicono di panno, di pelle, di feltro, di gomma e di cuoio; e possono essere greggie o colorate, piene o vuote, sode o morbide o soffici. Conforme il loro volume si distinguono in palline, palle, palloncini e palloni; e secondo l'attrezzo con cui si percuotono, in palle da racchetta, da tamburello, da bracciale, da braccialetto: se si colpiscono con la palma o col pugno o col piede si dicono palle da palma, da pugno, da calcio.

b) Sono palle speciali:

1.° *la palla frenata,* detta anche a coda o a cometa, nella quale sono infilate delle strisce di cimossa o dei nastri di cotone o di seta, lunghi circa un palmo, allo scopo di diminuirne il corso e di poterla giocare anche in un luogo non tanto vasto;

2.° *il pallone da bracciale* e *il palloncino da braccialetto* fatti a spicchi di cuoio duro, conciato a posta, che si gonfiano con lo schizzatoio;

3.° *il pallone con la maniglia* fatto con quattro spicchi di cuoio grosso, ripieno di pelo di vitello, fasciato con tre cinghie incrociate, e munito d'una maniglia di cuoio morbido; (fig. 2, Tav. III);

TAVOLA III.

Pallone da calcio.

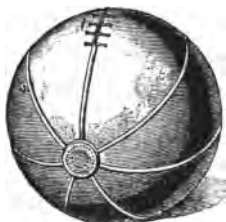



Fig. 1.

Pallone con la maniglia.

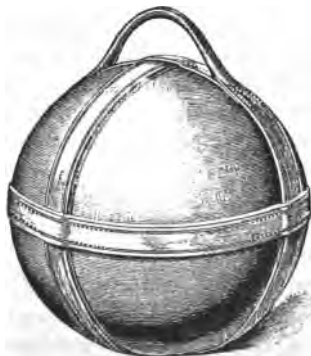



Fig. 2.

4.° *il pallone da calcio* formato da una vescica rotonda di gomma, la quale si gonfia per il tubetto con lo schizzatoio, ed è rivestita di cuoio sottile, tagliato in sette spicchi cuciti insieme: fra due di questi spicchi v'è un'apertura lunga 9 cm. attorniata da fori, nei quali è infilata una stringa sottile di cuoio, che serve ad aprire e chiudere questa specie di bocca, allorchè occorre gonfiare il pallone (fig. 1, Tav. III).

c) Elenco delle palle:

1. Palla comune di panno (diametro 6 cm.).
2. Palla comune di pelle (6 cm.).
3. Palla di pelle, frenata.
4. Palla vuota, di gomma a parete semplice (7 a 8 cm.).
5. Palla vuota, di gomma a parete doppia (6 cm.).
6. Palla piombata e fasciata di rete (6 cm.).
7. Pallina di gomma (4 cm.) piena o vuota.
8. Palla piena, di cuoio (8 cm.).
9. Palla vuota, di gomma felpata (6, 5).
10. Palloncino vuoto, di gomma (da 10 a 12 cm.).
11. Palloncino vuoto, di cuoio, da braccialetto.
12. Palloncino vuoto, di cuoio, da bracciale.
13. Pallone vuoto, di gomma (14 cm.).
14. Pallone pieno, di cuoio (da 21 a 30 cm.) del peso da 1000 a 2200 gr.
15. Pallone pieno, di cuoio con la maniglia, (da 18 a 30 cm.) del peso da 850 a 2500 gr. (fig. 2, Tav. III).
16. Pallone vuoto, di gomma rivestito di cuoio. (da 21 a 25 cm.) del peso da 380 a 440 gr (fig. 1, Tav. III).

B) — **Racchette.** — La racchetta è una rete molto tesa di grossa minugia intelaiata in un ovale di legno fornito di manico (fig. 1, Tav. IV).

TAVOLA IV.

Racchetta. **Mestole.**

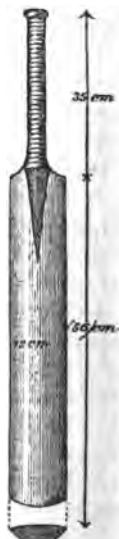



Fig. 1. Fig. 2. Fig. 3.

Può essere fatta anche di una rete di spago, e allora serve per il giuoco del volano.

C) — **Mestole.** — La mestola è un pezzo d'asse

da una parte assottigliata a modo di manico, larga dall'altra; piatta di sopra e un po' arrotondata di sotto.

V'è la mestola corta (fig. 2, Tav. IV) e la lunga (fig. 3, Tav. IV).

D) — **Tamburelli.** — Il tamburello è un cerchietto di stecche di faggio sul quale, a mo' di cembalo, è disteso e imbullettato un disco di pelle concia di pecora o di vitello o di bufalo.

E) — **Braccialetti.** — Il braccialetto è un piccolo zoccolo di legno vuoto, piatto di sopra e arrotondato di sotto, nel quale s'infila la mano, e si tiene impugnato per un bastoncino posto a traverso nella parte interna (fig. 3, Tav. V).

F) — **Bracciali.** — Il bracciale è un toppo di legno vuoto come un manicotto, tutto dentato nella superficie esterna. Nella parte interna, in cui s'infila la mano e parte del braccio, v'è un bastoncino a traverso che serve per impugnatura (fig. 1 e 2, Tav. V).

TAVOLA V.

Bracciale. **Braccialetto.**

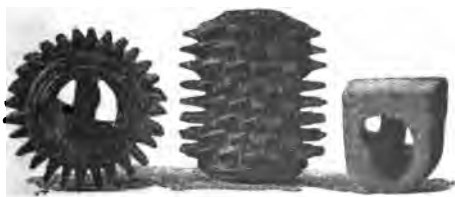



Fig. 1. Pos. orizzontale. Fig. 2. Pos. verticale. Fig. 3.

G) — **Magli.** — Il maglio è un piccolo martello di legno cilindrico con lungo manico (fig. 1, Tav. VI) che arriva dal piede alla cintura.

TAVOLA VI.

Magli e appello.

Fig. 1. Fig. 2. Fig. 3. Fig. 4.

Sono adoperati come magli anche certi bastoni ricurvi da una parte (fig. 2, Tav. VI) o

delle canne ripiegate come il telaio d'una lunga racchetta (fig. 3, Tav. VI).

H) — **Appelli.** — L'appello è un arnese che s'adopera per il giuoco del Trucco. Consiste in una piccola callotta di ferro poco concava, con largo foro nel mezzo, (*cerchietto*), congiunta ad un *manico* rotondo di legno che da terra arriva alle spalle dei giocatori (fig. 4, Tav. VI).

I) — **Cerchi da rotolare.** — Il cerchio da rotolare è di legno, alto almeno dal piede alla cintura e si fa correre picchiandolo con un bastoncino di legno.

L) — **Cerchietti volanti.** — Il cerchietto volante è di legno dolce, ha un diametro da 20 a 30 cm. ed è fasciato da uno o più nastri a colori. Viene lanciato con due bacchette lunghe circa 70 cm.

M) — **Volani.** — Il volano è un pezzetto di sughero o di legno leggiero, convesso nella parte di sotto e piatto di sopra. È fasciato di pelle e tiene infisse nella parte piatta, a guisa di corona, delle penne d'ala di piccione per lo più colorite.

IV. DIREZIONE DEI GIUOCHI.

Alla testa d'una o più schiere di giocatori dev'essere un *Direttore* coadiuvato da parecchi *Assistenti.*

Il Direttore è una persona autorevole, la quale, non solo è in condizione di proporre i giuochi più utili e opportuni, e d'insegnarli; ma è atta

anche a far procedere le gare secondo le norme stabilite, senza inganni, alterchi o prepotenze da parte di alcuno, e senza indisciplina o svogliatezza. Egli suggerisce le norme igieniche e ne esige la pratica; presta efficace soccorso in caso di eventuali accidenti, sempre possibili anche durante il moto semplice e naturale. A lui insomma è affidato il buon andamento materiale e morale delle gare; da lui dipendono principalmente gli effetti utili di queste esercitazioni; e quindi in lui sono riposte tutte le speranze che fisiologi e pedagogisti si ripromettono dai giuochi.

Gli *Assistenti* si adoperano, come meglio possono, per aiutare il Direttore nel conseguimento del fine ch'egli si propone, cioè nel disporre e ordinare i giuochi in modo che non siano soltanto strumento di svago e di piacere, ma anche fattori essenziali per l'educazione delle forze fisiche e veramente utili alla gioventù.

V. GIOCATORI.

1. Capigiuoco e Capipartito.

Prima di cominciare le gare il Direttore o i ragazzi stessi designano chi deve stare a capo del giuoco o dei partiti (1), e gli eletti sono in-

(1) Gli Spartani, per legge di Licurgo, a' ragazzi di più di sette anni preponevano, come *Principe*, il più savio tra loro, che sopraintendesse ai loro giuochi (*Plutarco:* Vita di Lic.)

vestiti del potere di esigere sottomissione e ubbidienza dai loro compagni; di consigliarli, stimolarli, ammonirli quando ne riscontrano il bisogno; d'invigilare perchè la gara proceda regolarmente da parte degli avversari, e, se occorre, di richiamarli all'osservanza dei patti fissati.

S'intende che questi Capi dipendono dagli ordini del Direttore e dei suoi Assistenti.

2. Tirare a sorte.

Quando si tratta di stabilire chi sarà il primo a giocare o a fare una data cosa, o si vuol determinare a chi toccherà la parte vantaggiosa del giuoco e a chi la meno comoda e gradita, o chi avrà la precedenza nella scelta per la formazione dei partiti, i giocatori tirano a sorte in una delle maniere seguenti.

a) A pari e caffo (o a pari e dispari), consiste nell'indovinare che fanno due giocatori se il numero delle dita da loro distese nello stesso tempo sarà pari o dispari. Chi indovina vince.

I Latini chiamavano un giuoco simile: *Ludere par impar* e i Greci: *Artiasmos.*

b) A bruschette, si fa pigliando due fuscelli di paglia di differente lunghezza e tenendoli in mano accomodati in modo che non si veda se non uno dei capi; uno tira fuori un fuscello, e vince se estrae il maggiore o il minore secondo che ha dichiarato prima.

c) A punta o capocchia, si fa per lo più

tra ragazze. Una si nasconde entro il pugno uno spillo e fa indovinare alla compagna da qual parte sia la punta e da quale la capocchia.

d) *A testa o corona.* Uno getta in aria una moneta di rame chiedendo al compagno: *Testa o corona?* e quando ricade l'afferra nel pugno; se l'interrogato indovina da qual parte la moneta resterà scoperta, allorchè l'altro apre la mano, vince.

Il giuoco fu già in uso presso i Romani i quali dicevano: *Aut caput aut navim,* gettando in aria una moneta con la testa di Giano da un lato ed il rostro di una nave dall'altra. — Al tempo dei Medici in Firenze dicevasi: *Palle o Santi,* perchè nelle monete da una parte vi erano sei palle (stemma dei Medici) e dall'altra l'effigie di S. Giovanni, protettore di Firenze. — Tuttora nel giuoco: — *A cappelletto* — che fanno i fanciulli toscani mettendo delle monete dentro un cappello, quegli tra loro che, dopo averle agitate, arrovescia il cappello in terra e tiene coperti i quattrini, domanda al compagno: *Palle o Santi?*; e l'altro vince tante monete quanti sono i quattrini che scoprono la parte da lui nominata.

e) *Al tocco* (*al conto*). I giocatori si dispongono in cerchio, e mentre uno dice *mio*, gli altri rispondono *tuo* (1), e buttano quanto credono, cioè aprono tante dita della destra, quante lor

(1) Per significare: *toccherà a me* o *toccherà a te.*

piace. Uno di loro somma prima il numero delle dita aperte, e indi conta da destra a sinistra i compagni, finchè non sia finito il numero risultato dalla somma. Quegli su cui finisce il conto, si dice che ha il conto addosso, e vince o perde secondo che hanno prima convenuto.

f) Le fanciulle sogliono anche fare al conto o al tocco in quest'altra maniera. Si dispongono in giro, e una di loro dice una filastrocca in versi o una canzonetta con cantilena e accentuazione speciale, e tocca, ad ogni accento, il petto di ciascuna delle compagne. Quella sulla quale cade l'ultima sillaba, è la designata dalla sorte.

Per esempio in Toscana dicono:

Sotto la pergola nasce l'uva
Prima acerba poi matura.
Cenci cenci rattoppati
Rivenduti, ricomprati
Rivenduti in Barberia
Salta fuori, bella Maria.

Oppure:

Quindici, quindici per l'appunto,
Quando il diavolo fu raggiunto;
Fu raggiunto in un cantuccio,
Quindici, quindici per l'appunto.

Ogni regione è ricca di simili canzonette numeratorie, delle quali il *Bacci,* il *Gianandrea,* l'*Ungarelli,* il *Pitrè* ed altri fecero raccolte ampie e graziose. I fanciulli sono i primi a conoscerle; e chi dirige i loro giuochi non ha che da scegliere le più opportune.

3. Formazione dei partiti.

a) Un tempo i fanciulli nei loro giuochi solevano dividersi così. Pigliavano tanti fili quant'erano i giocatori, la metà lunghi e la metà corti: uno di loro li accomodava in mano o fra due assicelle in modo che non si vedesse se non uno dei capi, e gli altri, uno per volta, levavano detti fili: quelli che avevano i lunghi andavano da una parte, e quelli che avevano i corti dall'altra (1).

b) Ora il modo più spicciativo per dividersi in partiti è questo I due Capipartito si mettono accanto, nel mezzo, davanti ai compagni schierati in riga, e fanno *a pari e caffo:* il vincitore è il primo a scegliere quello che più gli piace, l'altro è secondo. I due primi scelti, appena chiamati, corrono, uno da una parte e l'altro dall'altra, accanto ai loro Capi: poi vengono chiamati nello stesso ordine a coppia a coppia tutti gli altri. A ripartizione completa, i giocatori si trovano schierati in una riga sola, coi Capipartito nel mezzo e coi due ultimi arrivati alle estremità.

4. Occupazione dei compartimenti.

Terminata la spartizione dei giocatori i due capi fanno ancora *a pari o caffo,* e il vincitore

(1) Il *Malmantile*, colle note di *Paolo Minucci*: Canto 2, st. 39, Firenze, F. Moücke, 1750.

può scegliere o il vantaggio di cominciare il giuoco o quello di occupare la parte del campo ritenuta la migliore, a cagione delle qualità del suolo o della sua esposizione all'aria o al sole: scegliendo il primo vantaggio, all'altro partito *per diritto* rimane il secondo, e viceversa.

5. Numerazione e contrassegni.

Quando i giovani devono partecipare al giuoco e compierne l'azione principale in un dato ordine numerico, i due Capi, prima di occupare il campo, o lasciano i loro compagni nell'ordine in cui vennero chiamati o li dispongono per altezza o per attitudine e abilità: poi li numerano progressivamente dal duo in avanti, perchè il numero uno d'ordinario spetta al Capopartito, e distribuiscono a ciascuno il contrassegno numerato di cui s'è fatto cenno (III. 2 *b*, pag. 10).

6. Schieramento ordinario.

a) *Per righe*. Allorchè le due schiere si si sono messe d'accordo sul diritto dell'occupazione del campo, e sono state numerate, si voltano una verso l'altra, ossia quella che forma la parte destra della riga fa *fianco sinistro;* e l'altra fa il contrario; poi con un *per fila* verso la stessa direzione, marciano unite e guidate dai loro Capi, che si trovano sempre uno accanto all'altro, fino alla metà del campo. Ivi giunte si voltano *a fronte infuori*, e vanno ad occupare il loro compartimento; da ultimo si schierano come è

richiesto dalle regole del giuoco, e si preparano a dar principio alla gara.

b) *In circolo.* Alle volte un giuoco richiede che coloro i quali vi partecipano debbano essere in circolo, e in tal caso è opportuno che lo schieramento avvenga così. Tutti i giocatori si dispongono in mezzo al campo in due righe, graduate tutt'e due secondo lo stesso ordine di statura, e voltate una dirimpetto all'altra *(a fronte indentro)*, poi al comando: *Indietro in circolo,* ognuno gradatamente retrocede più o meno, secondo il posto che occupa; finchè riesce formato il circolo della grandezza voluta.

c) Il circolo si dice *a prima distanza,* quando ogni giocatore col braccio destro disteso in fuori tocca quasi la spalla del suo vicino.

d) Si dice *a seconda distanza,* quando tutti con le braccia distese all'infuori, si trovano a pochi centimetri d'intervallo dagli apici delle dita dei vicini.

Occorrendo di allargare il circolo, i giocatori retrocedono: per restringerlo si fanno avanti.

7. Principio del giuoco.

Non si può iniziare nessun giuoco se non dopo il permesso del Capo, manifestato o col comando: *Cominciate,* o con un segnale convenuto, dato con un fischietto o con un piccolo corno. Senza questo comando il giuoco non ha alcun valore.

8. Interruzione del giuoco.

Quando in via ordinaria o straordinaria il

Direttore deve interrompere il giuoco, dà il comando o il segnale dell'*alt:* dopo questo tutti i giocatori hanno l'obbligo di fermarsi istantaneamente.

9. Contegno dei giocatori.

S'intende che, coll'intervenire a un giuoco, ciascuno si obbliga di *osservarne le regole e i patti*, di sottomettersi a tutte le pene nelle quali potesse incorrere, e di accettare tutti gli uffici che gli vengono assegnati. I giuochi hanno il loro codice che a nessuno è mai permesso di violare impunemente. Quando questo avvenisse, i Capi devono chiamare all'ordine i trasgressori, e possono anche escluderli dal Campo, se non volessero correggersi.

Neppure può prender parte al giuoco chi non è pronto agli ordini di chi dirige il Campo, chi non si sottomette ai voleri della sorte e ai desideri dei Capi, chi non sa trattare bene i compagni, e non considera il giuoco come un'amichevole gara e una lotta cortese.

Ognuno sa che come non v'ha gioia senza noia, così non v'è giuoco senza perdita. Ma, quantunque sia vero che il perdere fa cattivo sangue, e che chi va in gogna non fa il servizio volentieri, i giocatori per altro che perdono non devono dimenticare che una volta corre il cane e l'altra la lepre, e che egli è sempre da pregiare, chi ha perduto e lascia andare.

10. Alcuni termini di giuoco.

Dare o rimettere la palla — si dice in generale per tirarla verso quelli coi quali si giuoca, senza considerare il movimento del braccio, che si fa per inviarla o rimandarla.

Lanciare la palla — inviarla a uno con movimento del braccio disteso da indietro in avanti.

Gettare la palla — scagliarla contro uno allo scopo di colpirlo, e come gli si tirerebbe una sassata.

Spingere la palla — rimuoverla con forza passando rapidamente da braccio flesso a disteso.

Dare, ripigliare o rimettere la palla di posta (*a volo*) — ossia prima che arrivi a terra.

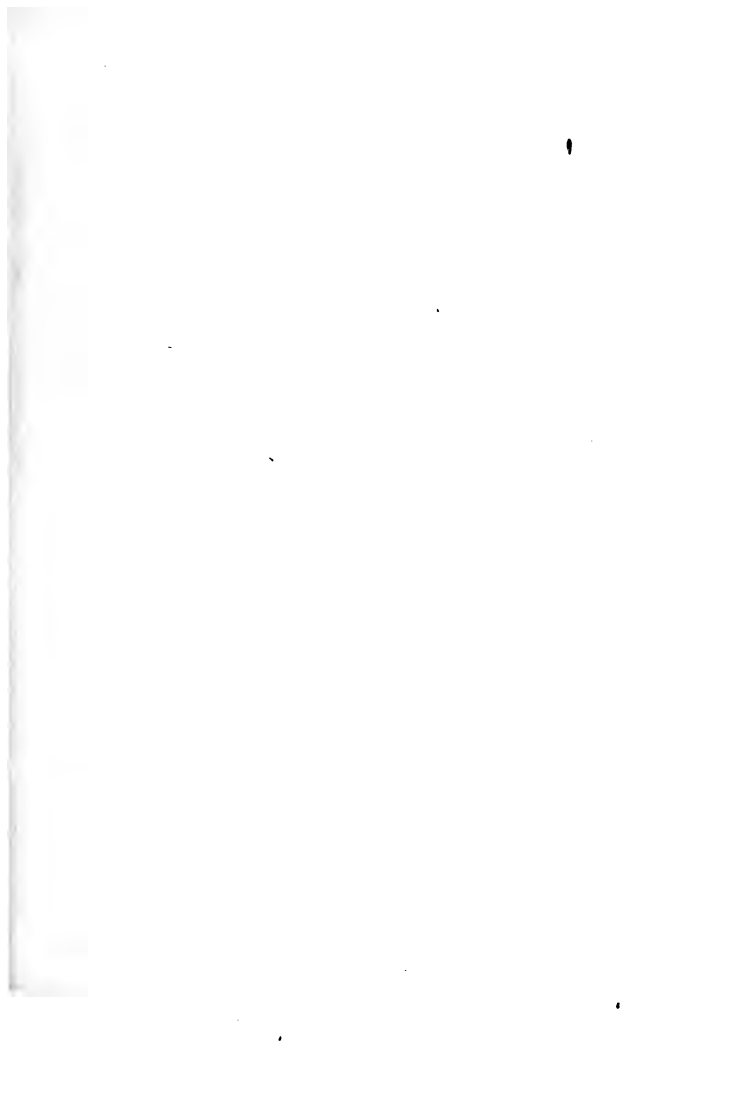
Dare, ripigliare o rimettere di balzo — ossia dopo che ha battuto terra ed è tornata in su.

Di sopra mano — riferito all'impugnatura, vuol dire prendere la palla di sopra; e riferito alla maniera con cui si dà o si rimette, significa movimento di mano da alto in basso.

Di sotto mano — significa o prendere la palla di sotto o inviarla con movimento di braccio da basso in alto.

Toccato! — È la parola che deve dir sempre, e ad alta voce, il giocatore, quando raggiunge nella corsa un avversario e lo tocca leggermente nelle spalle. Senza questa parola, l'azione di toccare è considerata come non avvenuta.

PARTE SECONDA

GIUOCHI CON LA PALLA

I. IL GIUOCO DEL CALCIO.

(Ingl. *Football.* — Ted. *Fussball.* — Fr. *La barette*).

> **Il Calcio è un giuoco pubblico di due schiere di giovani a piedi e senz'arme, che gareggiano piacevolmente di far passare di posta oltre allo opposto termine un mediocre pallone a vento a fine d'onore.**
>
> G. DE' BARDI. — (*an. 1580*). (1).

I. INTRODUZIONE.

Per le ricerche fatte da molti studiosi delle opere di ***Marziale, Polluce, Galeno, Ateneo, Eustazio e del Mercuriali*** (2), s'è riconosciuto che i giuochi antichi dei Greci e dei Romani, detti ***Episciro***, ***Fennida*** o ***Arpasto***, avevano molta somiglianza col giuoco italiano del Calcio, e

---

(1) *Bardi Giovanni.* — Discorso sopra il giuoco del Calcio. Firenze, Giunti 1580.

(2) *Marziale* (vissuto nel 1.° secolo d. Cr.). Lib. 14, Ep. 48.
Polluce (2.° secolo), Onomastico 9, 7.
Galeno (2.° secolo), De parva pila exercitio. Cap. 2.
Ateneo (2.° secolo), Cene de' Savi. Lib. 1, cap. 11.
Eustazio (12.° secolo), Ulissea. Lib. 6 e 7.
Mercuriali (1530-1606) De Arte gymnastica. Lib. 2, cap. 5, Venetiis 1601.

si crede che questo abbia avuto origine da quelli. Parecchi pensano che i Romani nelle terre dove estesero il loro dominio, lasciassero, con le altre usanze, anche quelle dei loro giuochi, e che dall'*Arpasto* derivasse il Calcio. In tal modo si spiega perchè questo giuoco potesse essere praticato in Inghilterra fino dall'anno 1349 (1), e in Francia fino del 1387 (2).

In Italia questo giuoco fu in gran voga specialmente al tempo dei Medici, come divertimento annuale e carnevalesco della città di Firenze, dalla quale prese l'appellativo di *fiorentino* (*Florentinum Harpastum*), e spettacolo solenne della nobiltà toscana nelle ricorrenze di feste principesche.

Dal discorso citato del Bardi si può apprendere, meglio che dallo *Scaino* (3), come si faceva a quei tempi il Calcio, e quanta sia la differenza che passa fra il giuoco d'allora e quello moderno che gli corrisponde. Allora gli elementi principali del Calcio erano la *corsa*, la *lotta* e le *pugna;* ora gli è esclusivamente un giuoco di *corsa:* allora era un esercizio sopratutto spettacoloso, ora è un esercizio eminentemente igienico.

In principio del secolo XVIII esso scomparve dalle abitudini popolari italiane, ed ora ritorna in uso modificato razionalmente dagli Inglesi. Anche in Inghilterra da qualche secolo il Calcio (*Football*) non era più praticato, e solamente una trentina d'anni fa ricomparve fra gli studenti; i quali, per adattarlo alla scuola, gli apportarono via via delle modificazioni, alcune però secondo

---

(1) *Dott. K. Koch.* — Die Geschichte des Fussballs. Berlin 1894.

(2) *Du Cange.* — Glossarium ad scriptores media latinitatis: alla voce: Cheolare. Venetiis 1736.

(3) *Antonio Scaino.* — Trattato del giuoco della palla. Parte 2.ª, cap. 72. Venezia 1555.

un certo punto di vista, altre secondo un altro, di modo che ne risultarono due forme di giuoco differenti.

Una, dal nome della città sede della scuola in cui venne regolato, si chiamò *Football Rugby*, e l'altra, dalla società costituitasi per diffonderlo, *Football Association.*

Il *Football Rugby* ha più somiglianza col Calcio antico, il *Football Association* è molto diverso. Nel primo si manda avanti la palla (ovale) coi piedi e si può portarla anche con le mani dentro la porta nemica; nel secondo la palla (rotonda) non viene mai toccata con le mani. In quello l'azione del portare la palla è impedita dagli avversari, ed è cagione di mischie e di zuffe, spesso funeste ai giocatori; in questo è proibito di toccare gli avversari.

Perciò il *Rugby* non viene compreso in questa raccolta: si accoglie invece il Calcio secondo il metodo dell'*Association,* dandogli il posto d'onore fra i giuochi scolastici, perchè, per i suoi effetti igienici e per il grande numero di giocatori che vi possono partecipare, è senza dubbio il più importante di tutti, e merita davvero le migliori cure da parte dei preposti all'educazione fisica della gioventù.

Reminiscenze letterarie del Calcio. — *M. Battista dell'Ottonaio* (1482-1526). Canto del Calcio. Canti Carnascialeschi. Milano E. Sonzogno, 1883.

Bardi. — Op. cit.

Traiano Boccalini (1556-1613). Ragguagli di Parnaso. Rag. 43.

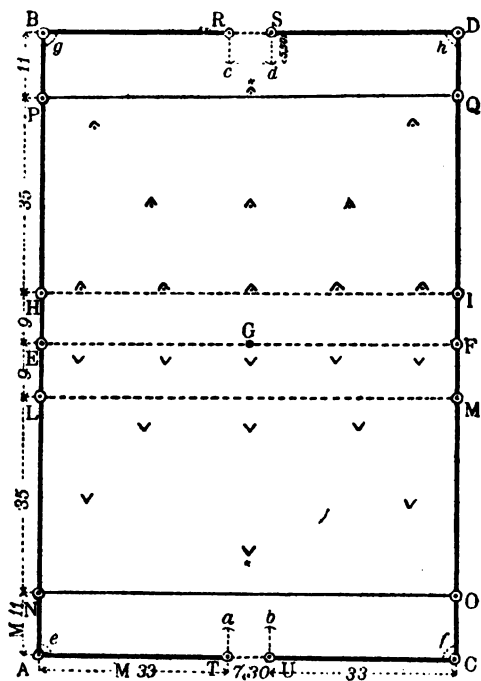
Ant. Maria Salvini. — Volgarizzamento della descrizione in versi del nobil giuoco del Calcio, composta da Giorgio Coresio.

A. M. Salvini (1653-1729). Qual nome antico sia più confacente al giuoco del Calcio. Dis. Accad. Tomo 6, Napoli 1786.

Filicaia (1642-1707). Sonetto 103.

F. D. Guerrazzi (1804-1873). L'Assedio di Firenze. Cap. 28. Il Calcio.

TAVOLA VII.

Giuoco del Calcio.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola VII).

a) *Terreno.* Il terreno è una spianata rettangolare, messa possibilmente a prato, coi lati nella proporzione di due a tre. È opportuno che non sia più lunga di m. 180, nè più corta di m 90. Una misura sufficiente per questo giuoco è di m. 110 × 74.

b) *Segni sul terreno.* Sul piano del giuoco sono determinate le linee e gli altri segni seguenti (1):

1. I confini laterali *A B* e *C D* (m. 110), detti *segni del fallo.*

2. I confini di fronte *B D* e *A C* (m. 74), detti *segni del fondo.*

3. Il *segno del mezzo E F*, e il *centro* del campo, *G.*

4. Le due linee *H I* e *L M*, dette *segni del principio del giuoco,* distanti 9 m. dal mezzo.

5. Le *linee di punizione di rigore P Q* e *N O* distanti 11 m. dai confini estremi.

6. I segni *R S* e *T U*, che rappresentano *la larghezza della porta* (m. 7.30).

7. Gli archi *a, b, c, d,* detti *archi della porta,* tracciati a m. 5,50 dai pali *T, U, R, S.*

---

(1) Rammentare la nomenclatura data nei Preliminari II, 2, pag. 6.

8. Gli archi *e, f, g, h,* detti *archi degli angoli,* tracciati a un metro di distanza dai pali *A, C, B, D.*

c) *Compartimenti.* Il quadro *EBDF* forma un compartimento, e il quadro *AEFC* ne forma un altro.

2. L'occorrente per il giuoco.

a) *Due Porte.* Sul mezzo del confine di fronte (*BD*), nei punti *R, S,* sono piantati, a m. 7,30 fra loro, due pali grossi circa 6 cm. e sporgenti da terra almeno m. 2,50. All'altezza di m. 2,50 è tirata, da un palo all'altro, una *corda bianca,* la quale, insieme ai due pali, costituisce la così detta *porta.*

Un'altra *porta* è piantata sul confine opposto nei punti *T, U.*

b) *Quattordici segnali.* Gli angoli del campo e gli altri punti indicati col segno corrispondente al palo (Prel. I, pag. 3), sono contraddistinti da 14 pali o vanghette ecc. (Prel. III, 1, pag. 7).

c) *Una palla da calcio.* (Prel. III, *A, b,* 4.°, pag. 13).

d) *Uno schizzatoio* per gonfiarla.

e) *I contrassegni.* Tanti quanti sono i giocatori (Prel. III, 2, *a* o *b*, pag. 9 e 10).

f) *Un cornetto* per il Direttore.

g) *Due fischietti* per i Capipartito.

3. I giocatori.

a) *Numero.* Nelle gare ordinarie prendono parte al giuoco fino a 62 giocatori: in quelle d'importanza il numero prescritto è di 22.

b) *Schieramento ordinario*. Essendo i giocatori in 22, si dividono in due partiti eguali (Prel. V, 3, *b*), e ognuno, guidato dal proprio Capo, va ad occupare il compartimento che gli spetta (Prel. V, 4), schierandosi in quattro righe. La prima riga è quella più vicina al mezzo del campo e si compone di 5 giocatori detti *Primi*. La seconda riga è quella di dietro alla prima ed è formata di 3 giocatori chiamati *Secondi*. Due occupano la terza riga, e sono detti *Terzi*. L'ultimo sta nella quarta riga e ha il titolo di *Custode*.

Il *Capopartito*, che ha il titolo di *Capitano*, o sta nella quarta riga e disimpegna anche l'ufficio di *Custode*, oppure occupa il *centro* della seconda riga.

c) Essendo i giocatori in più di 11 per parte, si aggiungono alle prime tre righe in proporzione ai numeri indicati. In 21 si fanno due gruppi di 10 Primi, 6 Secondi e 5 Terzi. In 31 se ne fanno tre.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Ciascun partito, nello stesso tempo, si propone di cacciare, per mezzo di calci, la palla dentro la *porta* difesa dagli avversari, posta a tergo di essi.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Primo calcio.

a) *Principio del giuoco.* I due partiti sono schierati uno dirimpetto all'altro con la prima riga almeno a 9 m. dal segno del mezzo, come è indicato dalla Tav. VII.

Il Capo del partito che ha il diritto di cominciare il giuoco, ossia di dare il primo calcio, (Prel. V, 4), posa la palla sul centro del campo; poi chiede all'altro: *Pronto?* e quegli, quando tutti i suoi compagni sono preparati, risponde: *Avanti!* Subito dopo comincia il combattimento.

b) *Primo calcio.* Il partito che dà il primo calcio, prima che la palla sia colpita, può avanzare fino al mezzo del campo (*EF*); l'altro deve rimanere discosto da questo segno almeno 9. m.

c) Il primo calcio viene dato da fermo, in direzione della porta avversaria, e soltanto quando la palla è stata colpita, i giocatori possono muoversi dal loro posto.

2. Secondo calcio.

a) La palla non può venire toccata con le mani e con le braccia (9, *e*), ad eccezione dei casi 7, *b*; 8, *b*, *e*; 5, *f*; ma con le altre parti del corpo è permesso fare di tutto per arrestare il corso della palla verso la propria porta e respingerla verso la contraria. Quindi, appena dato il primo calcio, l'altro partito non attende l'ar-

rivo della palla, ma le corre subito incontro, le tronca il cammino come e più presto può, e la respinge o col piede o con le gambe o col petto o col capo, con più o meno forza, secondo che gli torna più opportuno.

b) La palla può essere respinta ***in qualunque modo,*** cioè o di posta o dopo uno o più balzi o mentre ruzzola.

c) Il secondo calcio però può essere dato dal partito stesso che diede il primo; poichè, appena la palla fu messa in movimento, esso la rincorre e tenta di colpirla una seconda volta, prima degli avversari.

d) Al secondo calcio i giocatori non sono più obbligati di rimanere alla distanza prescritta per il primo; giacchè, mentre un partito tenta di cacciare la palla nella direzione avversaria, l'altro si studia d'impedirglielo, avvicinandosi più che può alla palla e facendo ostacolo al suo libero corso. Il calcio dato a questo modo, si dice *calcio impedito.*

e) Ogni partito quindi, si fa avanti, quando la palla va verso la porta avversaria, e retrocede, quando viene verso la propria. Deve però mantenersi più che sia possibile nello schieramento ordinario (II, 3, *b*), e procurare che la palla venga per lo più colpita dai *Primi* o dai *Secondi.*

3. Continuazione del giuoco.

a) L'azione spiegata dai due partiti per dare il secondo calcio continua ad essere eguale

per il terzo e per gli altri. Ogni schiera non istà mai ferma: corre avanti o indietro, a destra o a sinistra, secondo il bisogno, contrastandosi con l'altra il diritto di percuotere la palla, e affaticandosi per guadagnare terreno e raggiungere più presto che può il fine propostosi (III).

b) È regola importante del giuoco che, per colpire la palla, bisogna essere collocati fra questa e la propria porta.

4. Tattica del giuoco.

a) *Padroneggiare e colpeggiare la palla.* Quando un giocatore ha la palla vicina, e riesce, per mezzo di calci leggieri, a guidarla piano piano davanti e poco discosto da sè, senza che gli avversari gliela levino dai piedi, si dice che è *padrone della palla,* e l'azione che fa per mantenere questa padronanza, è detta *colpeggio.*

b) *Passare la palla.* Quando uno, padrone della palla, si trova vicino agli avversari, invece di lasciarsela portar via, la può far passare con un calcio a un altro del suo partito in condizione meno pericolosa di lui: quest'azione si dice *passare* la palla. Si può passarla in tutte le direzioni: quindi nei momenti di grande pericolo, anche all'indietro.

c) *Cacciare la palla oltre gli avversari.* Quando uno non può più nè padroneggiare la palla nè passarla, allora, con un forte calcio, la manda più lontano che può al di là degli avversari.

5. Uffici principali dei giocatori.

a) *Collettività del giuoco.* Secondo il metodo dell'*Association* (1883), ad ognuno prima di cominciare il giuoco viene assegnato un posto, nel quale deve rimanere per tutto il tempo che dura il combattimento: ciascuno ha un incarico speciale da compiere, ma non può eseguir bene la parte affidatagli, se non ha la cooperazione di tutti gli altri.

b) I *Primi* e i *Secondi*, nella scaramuccia del Calcio, rappresentano la parte di *offensori;* i *Terzi* ed il *Custode* quella di *difensori.*

c) I *Primi* stanno al pari della palla, la padroneggiano più tempo che possono; poi, se la passano fra loro o l'inviano ai Secondi e in caso di grande pericolo la cacciano, con un colpo gagliardo, oltre gli avversari.

d) I *Secondi* avanzano o retrocedono insieme coi Primi sempre alla distanza ordinaria; soccorrono i Primi, passando loro la palla a tempo opportuno, e aiutano i Terzi nella difesa.

e) I *Terzi* aiutano i secondi nel loro ufficio e proteggono il Custode nella sua azione di difesa; però non s'avvicinano mai troppo nè a questo nè a quelli.

Generalmente fermano la palla col piede, e dopo, la colpiscono gagliardamente: solo per eccezione la respingono subito.

f) Il *Custode*, quando si trova nel proprio compartimento e nell'ultima riga, ha il privilegio

di potersi servire anche delle mani e delle braccia per difendere la sua porta. Egli può respingere la palla con le mani, fermarla, raccattarla e gettarla dove gli pare e piace. Però, dopo averla afferrata o raccattata, non può trattenerla in mano neanche per brevi istanti; bisogna che immediatamente la posi a terra o la butti via, e non gli è permesso di fare più di un passo con la palla in mano.

Durante il giuoco il Custode può scambiare il posto con un altro compagno.

6. Giocatori in giuoco o fuori di giuoco.

a) Quando uno è di dietro a quello del suo partito che dà il calcio, è sempre *in giuoco*.

b) Se invece gli è davanti, è *fuori di giuoco* nel caso che fra lui e la porta nemica vi siano meno di tre avversari; quando ve ne sono almeno tre, allora è *in giuoco*.

c) Allorchè viene rimessa in giuoco la palla dopo un fallo degli avversari (7, *a*), chi è di dietro alla palla, ossia chi si trova fra questa e la propria porta, si dice *in giuoco*.

d) Chi le è davanti, ossia chi si trova fra la porta nemica e la palla, è *fuori di giuoco*, se fra lui e la porta nemica vi sono meno di tre avversari, quando invece ve ne sono almeno tre, è *in giuoco*.

e) Chi è al pari con quello che dà il calcio o butta la palla nel campo dopo un fallo, è *in giuoco*.

f) Uno fuori di giuoco non ha diritto nè

di dare alla palla nè di fare ostacolo agli avversari, finchè la palla non è stata toccata da un altro giocatore.

7. Palla in Fallo.

a) Quando la palla passa in qualunque modo (IV, 2, *a*, *b*), e in qualunque punto i confini laterali del campo, si dice che è *fuori di giuoco*, e chi ve la mandò commise un *fallo*.

b) Quando la palla è fuori di giuoco, uno dei giocatori del partito che non commise il fallo, corre a raccattarla, e lui stesso o un altro dei suoi compagni, dal punto dove essa passò il confine, la *rimette in giuoco*, ossia la getta dentro il campo, nella direzione che ritiene più vantaggiosa. In tal caso il giocatore deve disporsi di fronte ai lati maggiori del campo e gettare la palla con due mani e le braccia in alto.

c) Chi rimette in giuoco la palla non può continuare a giocare, se prima essa non è stata colpita da un altro.

8. Palla oltre il Fondo.

a) *Partito in pericolo.* Quando la palla passa in qualunque modo (IV, 2, *a*, *b*) il confine di fronte (segno del fondo), non attraverso la porta, ma di fuori della medesima, il partito che difende quella porta dicesi *in pericolo* o *minacciato;* al contrario l'altro si chiama partito *assalitore* o *minacciante.*

b) *Calcio dalla porta.* Nel caso che la palla sia uscita dal fondo per l'azione degli as-

salitori viene rimessa in giuoco così. Uno del partito in pericolo la raccatta e la posa sull'*arco della porta* (II, 1, *b*, 7) più vicino, e lui stesso o un altro dei suoi compagni le dà un calcio nella direzione che crede.

c) Mentre viene dato questo calcio (*b*), il partito minacciato non può essere più avanti della palla, e il partito assalitore deve rimanere almeno m. 5,50 distante dalla palla.

d) Colui che dà il calcio dalla porta, può continuare il giuoco solo quando la palla è stata toccata da un altro.

e) *Calcio dall'angolo.* Se invece la palla esce dal fondo, ma per colpa del partito minacciato, viene rimessa in giuoco così. Uno degli assalitori la raccatta e la posa sull'*arco dell'angolo* (II, 1, *b*, 8) più vicino, e lui o un altro dei suoi le dà un calcio nella direzione che crede.

f) Mentre viene dato questo calcio (*e*) i giocatori di tutt'e due i partiti possono stare sparsi nel campo a loro piacere, ma sono obbligati a rimanere almeno a m. 5,50 dalla palla.

g) Chi dà il calcio dall'angolo, può continuare il giuoco solo quando la palla è stata toccata da un altro.

9. Contegno dei giocatori.

a) Ogni giocatore è tenuto ad osservare le regole di questo giuoco, poichè, trasgredendole reca danno al suo partito, essendo prescritto che colui il quale infrange una regola, dà fa-

coltà agli avversari di reclamare una punizione contro il partito del trasgressore (10).

b) È permesso di fare ostacolo ad un avversario che rincorre la palla, parandoglisi innanzi, ma non toccandolo mai deliberatamente con le mani o con le braccia o con altre parti del corpo.

c) È proibito di fermare un avversario, di sospingerlo, di urtarlo volontariamente, di dargli calci, di fargli il gambetto, ecc.

d) Non si può rincorrere un avversario o oltrepassarlo, quando volge le spalle alla sua porta e si trova fra questa e la palla. Ciò è permesso solo se egli è rivolto verso la sua porta o impedisce a bella posta il giuoco.

e) La palla non può mai venire toccata volontariamente con le mani o con le braccia.

10. Punizioni.

A) *Punizione semplice* o *calcio di vantaggio.*

a) Per le infrazioni alle regole: IV, 1, *b*, *c*, — 7, *c* — 8, *d*, *g* — 9, *b*, *c*, *d*, *e* — 10, *c*, *h*, — 11, *h* viene accordato al partito che non commise la mancanza, un calcio detto *di vantaggio* o *di punizione semplice.*

b) Il calcio di vantaggio viene dato cosi. Uno del partito contrario a quello che trasgredì la regola, posa la palla nel punto dove fu commessa la mancanza, e lui stesso o un altro dei suoi compagni le dà un calcio nella direzione che più gli piace.

Mentre è dato questo calcio, i punitori possono collocarsi fino al pari della palla, ma non più avanti, e i puniti devono rimanerle discosti almeno m. 5,50.

c) Quello che dà il calcio di vantaggio non può continuare il giuoco, se prima la palla non è stata toccata da un altro.

d) Nei casi d'infrazione alle regole: IV, 1, *b*, *c* — 7, *c* — 8, *d*, *g* — 10, *e*, *h*, la punizione è ordinata subito dal Direttore.

e) Nei casi d'infrazione alle regole: IV, 9, *b*, *c*, *d*, *e* — 11, *h* — il Direttore per ordinare la punizione attende il *reclamo* degli avversari (11, *d*).

B) *Punizione di rigore* o *calcio libero.*

f) Per le infrazioni alle regole: IV, 9, *b*, *c*, *d*, *e*, commesse da uno del partito minacciato entro lo spazio compreso fra il segno del fondo e quello di punizione di rigore (II, 1, *b*, 5), ossia entro il rettangolo *P B D Q* o *A N O C*, gli assalitori acquistano il diritto di punire gli avversari con un calcio detto *libero* o *di punizione di rigore.*

g) Questo calcio (*f*) viene dato così. Uno degli assalitori posa la palla nel mezzo della linea *N O* o *P Q*, proprio davanti alla porta nemica; il Custode del partito da punirsi rimane alla difesa della porta sulla linea *T U* o *R S*, e gli altri giocatori di tutt'e due i partiti si dispongono di dietro alla palla, a m. 5,50 di distanza dalla linea di punizione; poi uno degli assalitori dà il calcio.

h) Il giocatore che dà il calcio libero non

può continuare il giuoco, finchè la palla non è stata toccata da un altro.

i) La punizione di rigore è ordinata dal Direttore dopo il reclamo degli assalitori.

11. Sospensione del giuoco e reclami.

a) Il giuoco deve andare sempre di seguito fino al segnale d'interruzione dato dal Direttore (Prel. V, 8, pag. 24) o dai Capipartito (*d*).

b) Dopo questo, tutti i giocatori sono obbligati a fermarsi subito.

c) La partita dura un certo tempo determinato prima di cominciarla, e a mezzo di questo tempo, purchè la palla sia fuori del campo, il Direttore dà il segnale d'interruzione, le due schiere *cambiano compartimento* e il giuoco ricomincia. In questo caso il primo calcio è dato dal partito opposto a quello che lo diede al principio della partita.

d) In caso di *vera* infrazione alle regole accennate (IV, 9, *b*, *c*, *d*, *e*, — 11, *h*), commessa da un partito, il Capo dell'altro, accorgendosene, ne dà subito avviso col fischietto e fa il relativo *reclamo* al Direttore.

e) Il reclamo deve seguire immediatamente il fatto che lo cagionò; altrimenti non può essere accettato dal Direttore.

f) Al segnale (*d*) del Capopartito i giocatori si fermano subito, e attendono la decisione del Direttore.

g) Se il Direttore ritiene giusto il reclamo presentato, ne dà avviso col cornetto, e allora

ha luogo la punizione (IV, 10, *a, f*); altrimenti non dà alcun segnale e il giuoco continua senz'altro.

h) In caso d'interruzione straordinaria del giuoco, il Direttore, dal punto dove fu interrotto il giuoco, getta la palla in alto, e soltanto quando essa ha toccato terra, i giocatori possono colpirla.

12. Vincita.

a) Quando la palla in qualunque modo (IV, 2, *a*, *b*) è cacciata dentro la porta avversaria, con o senza colpa del partito assalito, gli assalitori vincono una partita.

b) Una palla mandata fuori dei confini laterali del campo da un giocatore, fa vincere al partito avversario una mezza partita (1).

c) Non si può vincere una partita *direttamente* con un *primo calcio* (IV, 1) o un *calcio dall'angolo* (IV, 8, *e*) o un *calcio di vantaggio* (IV, 10, *b*) o un *calcio libero* (IV, 10, *g*); perchè per vincere con uno di questi calci bisogna che la palla, prima d'attraversare la porta, sia colpita da un altro giocatore.

d) Si dice che una palla ha oltrepassata una data linea, quando è tutta al di là di quella linea.

e) Una palla che urtasse nei pali o nella

---

(1) Secondo l'antica regola del Calcio Fiorentino « Due falli in disfavore di chi gli fè, vagliano quanto una Caccia (Partita). » Capitoli del Calcio Fior., n. 26. Firenze 1688.

corda della porta e ritornasse nel campo é considerata sempre in giuoco.

13. Avvertenza.

Il Direttore del giuoco è bene che abbia a sua disposizione due *Assistenti*, i quali stiano lungo i confini laterali del campo, invigilino se l'andamento del giuoco procede conforme le regole, e particolarmente osservino chi manda la palla fuori di giuoco, per poterne tenere nota, e decidere chi avrà il diritto di rimetterla nel campo.

II. PALLA A MAGLIO.

(Ingl: *Hockey.* — Fr: *Le gouret*).

> Ponsi la palla in terra,
> E poi con gran destrezza e maestria
> Questo (*il maglio*) a due man s'afferra,
> . . . .
> E con galanteria
> Fassi arco della schiena,
> Per darle dritto e corla meglio in piena.
>
> Il Lasca — (an. 1559) (1).

I. INTRODUZIONE.

Il giuoco del Maglio, così chiamato dallo strumento (maglio, martello, *malleus*) che adoperavasi per mandare la palla, consisteva nello scagliare una palla di legno a 300 o 400 passi di distanza col minor numero possibile di colpi. Il *maglio* era un martello di legno cilindrico, cerchiato di ferro, con un lungo manico che dal piede arrivava alla cintura o all'ascella del giocatore.

Il giuoco del Maglio è rammentato da *Avicenna* (2);

---

(1) *Ant. Fr. Grazzini* detto il *Lasca* (1503-1583): « Canto di giuocatori di palla al maglio. » Canti Carnascialeschi. Milano E. Sonzogno, 1883.

(2) *Avicenna,* medico arabo, (980-1036). Lib. 1, Fen. 3, Doc. 2, cap. 2. — Citato dal *Mercuriali,* De Arte Gymn. Lib. 6, cap. 7.

è rappresentato nella Tavola XXIX dei " Vestigi delle antichità di Roma „ di *Stefano du Perac* (1); ed è descritto dal *Lasca* in uno de' suoi canti carnascialeschi (2).

Nell' opera del *Gamurrini* " Famiglie Toscane ed Umbre „ è narrato che certo Michele Vieri, dottissimo giovane, figlio di Ugolino, detto il Vierino, morì in Firenze nel 1487 percosso da una palla giocando al Maglio (3). Questa memoria mentre dà un'altra prova dell'antichità del giuoco in Italia, conferma anche che era molto pericoloso. E come tale, venne infatti proibito dai *Medici.*

A Firenze si conserva un ricordo di questo giuoco nel nome dello stradone, dove anticamente si eseguiva, cioè nell'attuale *via del Maglio*, che ha principio nella piazza di S. Marco.

Il giuoco del Maglio, quasi dimenticato in Italia, si ripresenta in questa raccolta con le modificazioni apportatevi dagli Inglesi e dalla Lega per l'educazione fisica in Francia, la quale da pochi anni l'ha regolato e adattato per le scuole.

Nel suo andamento generale ha molta somiglianza col giuoco del Calcio, e però si pone subito dopo questo per abbreviarne la descrizione e renderne più facile l'apprendimento.

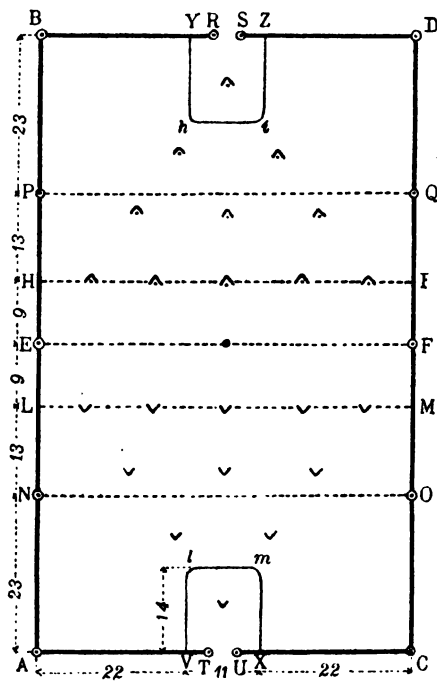
---

(1) *Stefano du Perac Parisino.* I Vestigi dell'antichità di Roma. Roma 1575. La Tav. XXIX rappresenta i « Vestigi delle Therme di Diocletiano dalla parte di fuori. » Davanti alle Terme varie persone giuocano al Maglio

(2) Vedi nota 1.

(3) *Marco Lastri:* L'Osservatore fiorentino, Firenze 1821.

TAVOLA VIII.

Giuoco del Maglio.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola VIII).

Il campo per il giuoco del Maglio è rettangolare (m. 90 × 55). Le linee tracciate nella Tav. VIII, conservano la nomenclatura data per il giuoco del Calcio.

Solamente bisogna aggiungere che le linee *l m* e *h i*, lunghe m. 11 e distanti 14 m. dai confini minori del campo, congiunte ad arco con questi stessi confini nei punti *V X*, *Y Z*, costituiscono gli *Archi delle porte*, le quali sono alte m. 2 e larghe m. 4.

2. L'occorrente al giuoco.

a) *Quattordici segnali* per indicare i punti determinati nella Tav. VIII col segno convenzionale corrispondente al palo. (Prel. I, pag. 3).

b) *Una palla* piccola di cuoio. (Prel. III, 3, A *c*, 8, pag. 13).

c) *I contrassegni.* Tanti, quanti sono i giocatori. (Prel. III, 2, pag. 9).

d) *Un maglio* per ogni giocatore, (fig. 2, Tav. VI, pag. 16).

Gl'Inglesi adoperano per un giuoco simile una mazza di canna d'India ripiegata (fig. 3, Tav. VI), e una palla di gomma.

3. I giocatori.

I giocatori sono schierati come è indicato nella Tav. VIII, e il loro numero *massimo* è di 11 per parte.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Come nel giuoco del Calcio, così in questo i due partiti hanno per fine di cacciare la palla dentro la porta degli avversari, posta in *fondo* al campo; se non che per mandare avanti la palla, si servono d'un bastone ricurvo.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

Anche nell'andamento generale il giuoco del Maglio è simile a quello del Calcio, come può riscontrarsi dalle seguenti norme.

1. Principio del giuoco.

I due Capi d'ogni partito si portano nel centro del campo, dov'è stata posta la palla, e incrociati i loro bastoni su di essa, (2, *b*), li battono leggermente insieme tre volte, contando: *uno, due* e *tre.* Dopo avere pronunciato il tre, ciascuno è libero di colpire la palla con la parte curva del bastone; purchè sia collocato fra la palla e la propria porta che gli sta a tergo.

Questa maniera di cominciare il giuoco dicesi *incrociamento dei bastoni.*

2. Dare e ricevere la palla.

a) Il bastone, tanto per colpire la palla quanto per altra ragione, non può mai essere alzato più su delle spalle.

b) Il bastone si tiene impugnato con due

mani dalla parte sottile e diritta, e si colpisce la palla con la parte ricurva.

c) La palla dev'esser giocata da destra a sinistra, e mai viceversa.

d) Non si può colpirla che col bastone.

e) Si può fermarla con qualunque parte del corpo; ma non si può tenerla in mano nè portarla. Appena presa, bisogna posarla a terra subito.

3. Contegno dei giocatori.

a) Nessuno può impedire col bastone il giuoco a un avversario, nè toccargli il bastone, nè agganciarglielo col proprio.

b) Non si può correre fra la palla e un avversario, andando da sinistra a destra per impedirgli il giuoco.

c) Chi non ha il bastone in mano è considerato fuori di giuoco.

4. Palla in Fallo.

a) Quando la palla va fuori del campo attraverso i confini laterali, viene rimessa in giuoco da un avversario, dal posto dove uscì, con un colpo di bastone nella direzione che più gli piace, esclusa quella in avanti.

b) Mentre viene rimessa in giuoco la palla, gli altri giocatori le devono restar discosti almeno m. 5,50.

5. Palla oltre il Fondo.

a) Quando la palla, passando di fuori della

porta, esce dal campo attraverso i confini estremi per l'azione degli *assalitori,* viene rimessa in giuoco dalla linea *N O* o *P Q* perpendicolarmente al punto dove uscì, con un *incrociamento di bastoni* come al principio del giuoco.

b) Se esce dal campo per colpa del partito minacciato, tutto questo partito deve ritirarsi di dietro alla linea di fondo; e uno degli assalitori, posata la palla a un metro di distanza dall'angolo del campo più vicino, la rimette in giuoco con un colpo di bastone.

c) Mentre uno rimette la palla in giuoco in questo modo, gli altri del suo partito non possono stare dentro l'*arco della porta* (II, 1).

6. Punizioni.

a) In caso d'infrazione alle regole IV, 2, 3, il partito avversario acquista il diritto d'un *colpo di vantaggio* dal punto dove fu commessa la mancanza, se questo punto è *fuori* dell'arco della porta.

b) Durante *il colpo di vantaggio* il partito punitore può stare al pari della palla, ma non più avanti, e gli avversari le devono rimanere distanti almeno m. 5,50.

c) Se l'infrazione accennata (*a*) viene commessa *dentro* l'arco della porta dal partito minacciato, gli avversari possono reclamare un *incrociamento* nel punto dove fu commessa la trasgressione.

d) Il partito trasgressore non può mai reclamare le pene stabilite in *a* e *c*.

7. Vincita.

a) Chi fa passare la palla attraverso la porta nemica, senza che sia prima toccata da un avversario, vince una partita. Bisogna però che il colpo sia dato fuori dell'arco della porta.

b) Chi fa uscire la palla attraverso i confini laterali del campo, perde un quarto di punto.

III. IL GIUOCO DEL PALLONE.

Spettacolo giocondo!
Trasvolare dell'aria ampio sentiero
Cuoio grave ritondo,
In cui soffio di vento è prigioniero;
Lui precorre leggiero
Il giocator, mentr'ei ne vien dall'alto;
E col braccio guernito
D'orrido legno lo percuote ardito,
E rimbombando lo respinge in alto.

G. CHIABRERA — (an. 1618) (1).

I. INTRODUZIONE.

Non è certo che il *follis* dei Romani, fatto di cuoio sottile, detto *aluta* (2), fosse giocato come il Pallone; anzi *Marziale* chiamò il *follis* " trastullo da vecchi e da fanciulli " (3).

È però certo che il giuoco del Pallone è di data molto antica e fu popolarissimo in Italia.

Dall'opera dello *Scaino* (4) risulta che nel 500 il giuoco del Pallone facevasi press'a poco come ai nostri giorni:

---

(1) *Gabr. Chiabrera* (1552-1637), Ode per lo giuoco del Pallone, ordinato in Firenze dal Granduca Cosimo II, l'anno 1618.

(2) Citaz. del *Mercuriali*: De art. g. Lib. 2, cap. 5.

(3) *Marziale*, Lib. 14, Ep. 48.

(4) *A. Scaino*, op. cit.

solamente allora non v'era il muro d'appoggio nè il trappolino, le palle erano molto più grosse, il bracciale aveva l'impugnatura scoperta nella parte inferiore e s'usavano le *cacce* (IV 13, pag. 65).

Questo giuoco, " inventato per diletto del popolo, per esercizio dei giovani e approvato dai principi, „ (1) che fu tanto ammirato dal *Goethe*, quando lo vide la prima volta in Italia (2), e fu degno della classica ode del *Leopardi* (3), sembra che ora voglia riacquistare quella diffusione che ebbe un tempo, non solo nelle grandi città, ma anche nei piccoli paesi, dove, se non v'era un locale a posta, si faceva nelle pubbliche piazze e nelle vie.

Se i giovani prenderanno amore a questo giuoco, italiano per eccellenza, la sua diffusione anche fuori della scuola sarà rapida e sicura.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola IX).

a) Il giuoco del Pallone per lo più è fatto in un locale a posta fiancheggiato da un muro (*A B*), detto *muro d'appoggio*, lungo quanto il giuoco e alto dai 16 ai 18 metri.

Il terreno è ben solido e liscio, ha la forma

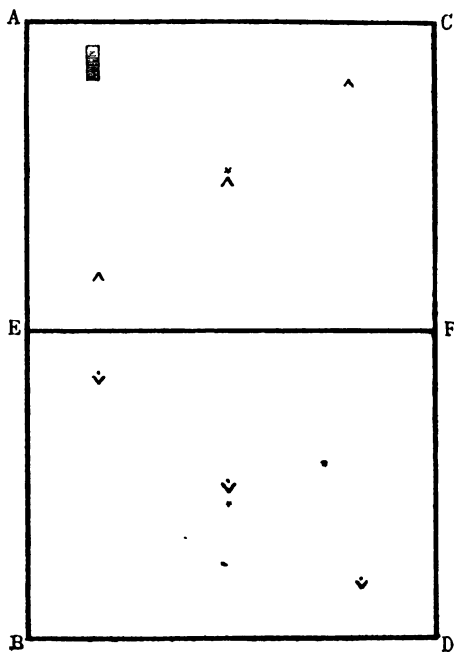
---

(1) *R. Bisteghi*, Il Giuoco pratico. Bologna 1760. « Capitoli per il Giuoco del Pallone. »

(2) *W. Goethe*, dopo aver assistito a una partita di giuoco al Pallone in Verona, scriveva: « Singolarmente bella è l'attitudine del battitore, quando si lancia dal piano inclinato e alza il braccio per colpire il pallone essa rammenta quella del Gladiatore nel Museo Borghese. » *Italienische Reise*, (an. 1786).

(3) *Giacomo Leopardi*, « A un vincitore nel Pallone. »

TAVOLA IX.

Giuoco del Pallone.

quadrilunga (m. 90 × 20), ed è diviso, nel giusto mezzo, da una linea (*E F*), detta *cordino*, in due compartimenti eguali.

b) Il compartimento *E A C F*, in cui si comincia il giuoco, e ha il muro d'appoggio alla destra, dicesi *Battuta* o *Tetto*, l'altro (*B E F D*) *Ripresa* o *Rimessa*.

c) Il limite opposto al muro d'appoggio, si chiama *segno del fallo* (*C D*).

d) I confini minori del rettangolo (*AC* e *BD*) sono detti *segni delle volate*.

e) Questo giuoco può farsi anche senza il muro d'appoggio, e in tal caso la linea *A B* si dice *segno del fallo*.

2. L'occorrente al giuoco.

a) *Il Trappolino*. In cima al campo, nel compartimento della battuta e verso il muro d'appoggio, va posto un arnese di legno a piano inclinato verso il mezzo del campo, detto *trappolino*.

b) *Le palle e lo schizzatoio* (Prel. III, 3, *A*, *b*, 2.°, pag. 11). La palla che va da un giocatore all'altro, dopo parecchi colpi, per continuare a balzar bene, ha bisogno d'essere rigonfiata, quindi per una partita occorrono almeno sei palle.

b) *Bracciali*. Ogni giocatore ha un bracciale (fig. 1 e 2, Tav. V, pag. 15).

c) *Il cordino*. Quando si giuoca col *cordino in aria*, sulla linea del mezzo viene innalzata una corda o una piccola rete, sopra la quale

deve passare la palla, perchè il tiro sia buono. Ma d'ordinario il giuoco si fa col *cordino a terra*, indicato per lo più da una linea di pietra.

d) *Il costume.* Quando il giuoco è fatto per pubblico spettacolo, i giocatori sono vestiti di bianco: hanno una giacchettina sbracciata, i calzoni corti fino al ginocchio, le calze lunghe e le scarpe basse. Inoltre, per contrassegno, portano alla cintura una fascia d'un dato colore.

3. I giocatori.

a) *Numero.* Di solito partecipano alla gara sei giocatori, divisi in due partiti: *Battitori* e *Ribattitori.*

b) *Disposizione.* Ogni partito prende posto in un compartimento col giocatore principale, chiamato *Primo battitore,* nel mezzo agli altri due, detti *Spalla* e *Terzino,* i quali si collocano uno verso il segno della volata e l'altro verso il cordino.

Quest'ordine è conservato per tutta la partita.

c) *Mandarino.* Oltre ai sei giocatori, occorre un'altra persona estranea alla gara, la quale compie l'ufficio di buttare la palla al Battitore ed è chiamata *Mandarino.*

d) *Il Segnatore* è colui che nota i punti e i giuochi, li annunzia ad alta voce, e avvisa quando i giocatori devono cambiar parte.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Ogni giocatore, col mandare la palla più lontano che può, si propone di rendere difficile o d'impedire agli avversari di ribatterla.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Prima battuta.

Il Primo Battitore nel compartimento della Battuta, va in cima al trappolino: davanti a lui, discosto otto o dieci passi, si colloca il Mandarino con la palla in mano preparato per buttargliela: poi ad un cenno convenuto, il Mandarino, da fermo, getta la palla con giusta misura contro il Battitore e questi, scendendo di corsa dal trappolino, viene incontro alla palla, e con un gagliardo colpo di bracciale, la respinge a volo verso il *fondo* del campo.

2. Volate.

a) Se il giocatore con questa prima battuta riesce a mandare di posta la palla oltre il segno del fondo *B D*, il tiro si dice *volata.*

b) E così nel corso del giuoco, quando uno qualunque dei Battitori o Ribattitori riesce a mandare la palla oltre il confine di fronte, fa una *volata.*

3. Tiro buono.

Perchè un tiro sia considerato *buono,* vale a

dire non cagioni nè perdita nè vincita per nessuno, bisogna che la palla passi di posta il segno del mezzo (o il cordino in aria), e non batta fuori del segno del fallo *CD*, o della linea *A B*, se non v'è il muro d'appoggio.

4. Palla in Fallo.

a) Chi non riesce a passare il cordino, a terra o in aria, o manda la palla fuori dei confini laterali del campo, commette un *fallo*.

5. Prima ribattuta.

a) Quando la palla mandata dal Primo Battitore, arriva dentro il compartimento degli avversari, il Ribattitore che l'ha più alla mano, la respinge o di posta o dopo il primo balzo alla parte opposta.

b) Chi non respinge la palla almeno dopo il primo balzo, commette un *fallo*.

6. Continuazione del Giuoco.

Il palleggio fra Battitori e Ribattitori dura, finche non viene commesso un fallo o non è fatta una volata.

Dopo un fallo o una volata, il Primo Battitore ricomincia il giuoco partendo dal trappolino (IV, 1).

7. Falli.

Sono considerati *falli* i seguenti:

1.° Non oltrepassare di posta il cordino.

2.° Cacciare la palla di posta oltre il confine laterale del giuoco, o oltre i confini laterali, se non v'è il muro d'appoggio.

3.° Non colpire la palla almeno dopo il primo balzo.

4.° Ribatterla, ma non col bracciale.

5.° Colpirla quando ha già oltrepassato i limiti del campo.

6.° Non essere nel proprio compartimento, mentre gli avversari battono la palla.

8. Vincita di un punto.

a) Un partito può vincere un punto: 1.° per merito proprio, cioè quando uno dei suoi fa una volata; 2.° per un fallo commesso dagli avversari.

b) Per consuetudine antica, i due primi punti si segnano con un 15 ciascuno, e gli altri con un 10.

9. Vincita di un giuoco.

a) Il partito che fa prima 4 punti, ossia $15 + 15 + 10 + 10$, vince un giuoco.

b) Quando i due partiti hanno 3 punti o un 40 per ciascuno, alle volte fra giocatori si conviene che, per vincere il giuoco, bisogna guadagnare altri 2 punti consecutivi ($40 + 10 + 10$), In questo caso se tutt'e due arrivano al 50, si considera come fossero al 40, e la vincita non è dichiarata, finchè uno non ha 5 punti e l'altro 3.

c) Altre volte si conviene che se un par-

tito guadagna 4 punti di seguito (e l'altro nulla) vince due giuochi.

10. Trappolini.

Ogni due giuochi i partiti cambiano compartimento.

11. Vincita della partita.

a) Chi vince per primo un determinato numero di giuochi (che per lo più è di 22) guadagna la partita.

b) Come per i punti, così per i giuochi, si può stabilire che a giuochi pari per vincere la partita, bisogna guadagnare due giuochi di seguito (9, *b*).

12. Avvertenze.

a) Il Primo Battitore può ricusare la palla data male dal Mandarino, e d'ordinario i falli commessi con la prima battuta non vengono segnati.

b) La palla inviata da un avversario, se prima d'arrivare a terra, scozza nel muro d'appoggio, è considerata come se venisse di posta.

c) Quando v'è un muro o un riparo ai due capi del giuoco, e la palla va a battervi contro di posta, poi rientra nel campo, si ritiene come *volata*.

d) Se batte sopra qualche tetto, e non ritorna in giuoco entro breve tempo, è considerata in *fallo*.

13. Cacce.

Una volta s'usava giocare al Pallone con le *cacce;* vale a dire, oltre ai casi accennati (8, *a*), si poteva vincere un punto guadagnando una caccia a questo modo.

a) Quando un partito non riusciva a respingere la palla dopo il primo balzo, nel posto dove questa si fermava o veniva fermata, si metteva un certo contrassegno, detto *caccia*, « ossia segno della palla cacciata » (1): e si distingueva con la denominazione di *prima caccia*, quella fatta prima, e di *sèconda caccia* quella fatta dopo.

b) Una caccia non cagionava subito nè perdita nè guadagno di punti; ma dava perdita o guadagno, quando i giocatori cambiavano compartimento e facevano a vincere la caccia o le cacce segnate.

c) Lo scambio di compartimento avveniva, quando nel corso d'un giuoco erano state segnate due cacce a un partito e nessuno aveva ancora vinto 3 punti: quando un partito aveva guadagnato 3 punti, lo scambio si faceva anche dopo una caccia sola.

d) Per vincere una caccia, per esempio nel compartimento dei Ribattitori, questi, dopo lo scambio divenuti Battitori, dovevano tirare

(1) *A. Scaino,* op. cit., pag. 45.

la palla in modo che potesse fare il secondo balzo oltre il contrassegno indicante la caccia. Altrimenti, se questo secondo balzo avveniva prima, la caccia era perduta.

c) Terminato il contrasto per la prima caccia, si continuava la gara per la seconda.

Anche tutt'ora in qualche paese, per esempio in Piemonte, s'usano le cacce.

IV. IL PALLEGGIO
con la Mano, con la Mestola, col Tamburello, col Braccialetto.

Ecco 'l bel giocator che balza fuora
Con la mestola in man leggiero e sciolto,
Ecco che per mandar fanno alla mora.
Ciascun nel loco suo presto è raccolto
Alla corata quel, quest'all'uscita,
Quest' a mandar, quel a parar' è volto.
D'intorno a rimirar turba infinita
Sta l'alte prove, e con applauso e festa
Hor questo, hor quel maravigliando addita.
La palla intanto hor qua, hor là si presta
Percossa da rovesci e sopramani
Vola come dal ciel lampo e tempesta.

G. DATI — (an. 1596) (1).

I. INTRODUZIONE.

Il giuoco della palla ebbe nei secoli scorsi tanta importanza e diffusione che il *Burckhardt* nell'opera " La civiltà del Rinascimento in Italia „ (2) lo chiamò il giuoco *classico* degl' Italiani.

Vi sono nella storia e nella letteratura molti documenti

---

(1) *Giulio Dati.* Lamento di Parione. Firenze Giunti, 1596. Ristampato dal Dott. A. Mabellini: Firenze, Tip. Ed. del Vocabolario, 1884.

(2) *Jacob. Burckhardt.* Die Kultur der Renaissance in Italien. Leipzig 1869, pag. 308.

i quali attestano il grande favore che il giuoco della palla ebbe in passato, in particolar modo nella vita cortigiana e signorile.

Paolo Cortese nell'opera " *De Cardinalatu* „ (an. 1510). tratta delle varie palle e del modo di usarle (1).

Si narra che *Guidobaldo I di Montefeltro* (1482-1508), quantunque la podagra cominciasse ad affliggerlo, non s'asteneva dal giocare alla palla di cui era espertissimo; e che di questo giuoco si dilettava assai *Federico Gonzaga* marchese di Mantova, al quale la sorella sua, *Eleonora Duchessa d'Urbino*, inviava per mezzo del *Castiglione* delle palle (an. 1515) (2).

Dopo una questione sorta mentre *Alfonso d'Este* Principe di Ferrara s'esercitava alla palla, sul modo di giudicare la vincita in un dato caso, lo *Scaino* scrisse il suo celebre " Trattato del giuoco della palla „ (an. 1555) (3).

Si sa inoltre che il giuoco della palla era diffuso anche fra il popolo; ed infatti *Giulio Dati* nella dedica del suo Canto " Lamento di Parione „ a Jacopo Corsi, si rallegrava delle gare che in quell'anno seguirono per tutta l'estate intorno al giuoco della palla; e si compiaceva di vedere *rinnovato* in Firenze il costume di sì nobile esercizio, il quale, senza smoderata fatica, corrobora le membra e reca diletto a migliaia di spettatori; " esercizio, che il lusso dei tempi aveva quasi in tutto e per tutto messo in bando „ (4).

---

(1) De ludo pilae, c. 76. Questo cap. fu in parte riportato dal Prof. *A. Mosso* nell'opera: Educazione Fisica, Milano Frat. Treves, 1894, pag. 5-9.

(2) *Baldesar Castiglione.* Il Cortegiano, annotato da Vit. Cian. Firenze 1894, pag. 50, not. 12.

(3) *Scaino.* Op. cit., pag. 46.

(4) *Parione* — contrada di Firenze in cui anticamente si giocava alla palla.

Il Canto de' Pallai del *Lasca* (1) e quello della palla col Trespolo (2) di *M. B. Dell' Ottonaio*(3) confermano la popolarità che ebbe questo giuoco nel 500.

II. ESECUZIONE.

Il palleggio con la palma, col pugno, con la mestola, col tamburello, col braccialetto si suol eseguire in un luogo ampio col terreno sodo e liscio, in cui la palla possa andare da una parte all'altra senza trovare ostacoli e giunger bene alla portata dei giocatori.

Le palle e gli attrezzi occorrenti furono indicati nei Prel. III. 3, A-E, pag. 11-15.

I giocatori possono essere due o più per parte, disposti a maggiore o minore distanza, secondo la loro abilità e l'istrumento adoperato per dare alla palla.

Uno comincia il giuoco tirando la palla in modo che vada dalla parte opposta del campo, dove un altro, o di posta o dopo il primo balzo, la respinge verso chi gliel'ha inviata, e così di seguito, fino a che uno non l'ha raccattata o ribattuta al primo balzo.

Bravo è colui che bene la batte e bene la ribatte; che la manda più in alto e la dirige in

---

(1) *Ant. Fr. Grazzini detto il Lasca.* Op. cit., pag. 286.

(2) Del Trespolo o Scanno, si può vedere il modello nell'opera dello *Scaino* a pag. 158.

(3) *M. Battista Dell' Ottonaio.* Op. cit., pag. 242.

modo che sia più facile il respingerla e il giuoco duri a lungo.

La palla si può giocare fuori di partita, per puro esercizio, durando, come s'è detto, a tenerla in aria molto tempo; oppure si può giocare in partita, e allora valgono le norme date per il Pallone.

V. PALLA A CORDA

CON LA

RACCHETTA.

(Ingl: *Lawn Tennis* — Ted: *Rasenball* o *Netzball* — Fr: *La paume au filet*).

> “ Onde hormai conchiudiamo, che fra tutti i giuochi della Palla il più raro e più pregiato sia quello della Corda. „
>
> A. Scaino — (an. 1555) (1).

I. INTRODUZIONE.

Il *Minucci* (2) affermava che i Latini nel giuoco della *palla trigonale* davano alla palla con la *racchetta*, come gl'Italiani nella *palla a corda*, e al proposito riportava i versi d'Ovidio “ *Reticuloque pilae leves fundantur aperto: Nec, nisi quam tolles, ulla movenda pila est.* „ (3).

---

(1) *Scaino.* Op. cit., pag. 170.

(2) *P. Minucci.* Op. cit., cant. 6, st. 34.

(3) *Ovidio*, Artis amatoriae. Lib. 3, v. 361. — Questa citazione è data a tale proposito anche da alcuni autori di lessici, e il *Gherardini* traduce i versi d'Ovidio: « con reticella aperta si discacciano le liscie palle » per indicere l'antichità e l'uso della racchetta. *F. Gherardini.* Suppl. a' Voc. it. Milano 1862.

Ma in primo luogo dalla giusta interpretazione di tali versi risulta che il poeta non intese parlare della *racchetta*, ma di " una taschetta a maglie, in cui, per giuoco le fanciulle gittavano molte palle leggiere, e poi, fattele uscire in mucchio, ad una ad una le andavano con la mano ripigliando senza punto smovere le altre " (1). Inoltre non si conosce come il giuoco della *palla trigonale* veniva eseguito: si sa solamente che le persone le quali vi prendevano parte erano tre: erano disposte ai tre vertici di un triangolo, e si faceva spesso nelle terme (2). Perciò, quantunque sembri che la racchetta fosse davvero nota agli antichi e se ne servissero gli adulti per dare e rimettere la palla (3), non si può dire con certezza che la *palla a corda* derivi dalla *trigonale*.

È certo invece che il giuoco della *palla a corda* si faceva nel 500 in Italia e fuori e se ne hanno moltissime prove (4).

Non è nemmeno sicuro che il *Lawn Tennis*, giuoco inglese corrispondente alla *palla a corda*, sia d'origine italiana. V'è tuttavia una grande somiglianza fra questi giuochi.

La *palla a corda* anticamente (an. 1356) si giocava con la palma della mano e si chiamava per questo: *Lusus pilae cum palma* (donde il suo nome francese di *jeu de paume*) (5).

Nel 500 questo giuoco era fatto in luoghi assai costosi,

---

(1) *V. Lanfranchi*, Lexicon Poeticum. Torino, Paravia, 1890. Alla voce: reticulum.

(2) *F. Lübker*, Lessico antichità classica. Roma, Forzani, 1891. A. v: trigon.

(3) *J. Facciolati, E. Forcellini*, Lexicon totus lat. Patavii 1869. A. v: reticulum.

(4) Fra tutte emerge quella fornitaci dall'op. cit. dello *Scaino* il quale tratta diffusamente questo giuoco.

(5) *E. Littré*, Dict. de la langue française. Paris 1878. A. v: paume.

costrutti a posta in muro o in legno, detti *Pallatoi da corda* (1) o *Pallacorde* (2) o *Steccati* (3), in mezzo ai quali, da un fianco all'altro, era distesa una corda che arrivava all'altezza del petto ed era guernita d'una reticella larga un palmo. Era molto complicato e difficile e consisteva nel mandare e rimandare la palla con la palma o con la racchetta sopra la corda, in maniera che battesse entro certi segni, fatti nel muro o sopra certe sporgenze di legno, poste nelle pareti, a piano inclinato a guisa di gronde, e cadesse entro le linee di divisione, segnate in terra, o dentro le aperture (finestre) situate nella parete avversaria (4).

Anche il *Lawn Tennis* è assai antico, e molto probabilmente in passato dovette essere complicato e difficile come la nostra *palla a corda;* ma ora è molto semplice e facile e si giuoca all'aperto. Alcuni gli assegnano un'origine latina, facendo derivare il nome *tennis* dall'inglese antico *tenise*, e questo dal latino *tenisia* o *tœnia*, indicante la striscia o benda che da principio si doveva distendere attraverso il giuoco per dividerlo in due compartimenti. Altri credono che la parola *tennis* corrisponda all'italiana *tieni* o alla francese *tenez*, con le quali una volta si soleva cominciare il giuoco della *palla a corda,* o *le jeu de paume,* tirando la palla all'avversario. — *Lawn* deriva dall'inglese antico *laund* (o *lannon*) che vuol dire prato. — Il *Lawn-tennis-play*, in italiano corrisponde quindi a: giuoco della *palla a corda* fatto nel prato.

Il *Lawn-tennis* ora è il più diffuso fra tutti i giuochi, non solo in Inghilterra, ma in molte altre nazioni. È

---

(1) *A. F. Doni* (1513-1574). Attavanta. Firenze, Le Monnier, 1857, pag. 36.

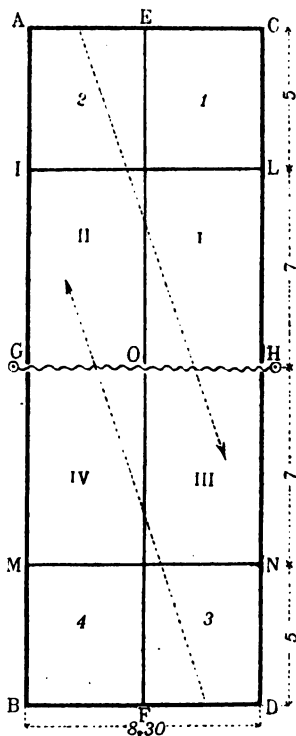
(2) *G. Manuzzi.* Voc. ling. it. Firenze 1859.

(3) *A. Scaino*, Op. cit.

(4) *A. Bisteghi.* Op. cit. « Capitoli per il giuoco della Racchetta. »

molto utile e adatto specialmente al sesso gentile; e quale semplificazione razionale della nostra antica *palla a corda* merita d'essere accolto e praticato nelle scuole e nei ritrovi femminili.

TAVOLA X.

Palla a corda in due.

A) GIUOCO IN DUE.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola X).

a) *Campo.* Il piano per questo giuoco è ben liscio, sodo e di forma rettangolare (m. 24 × 8,30): su di esso sono tracciate in modo molto visibile le seguenti linee:

1.° I due *confini laterali* *A B* e *C D* (m. 24).

2.° I due confini di fronte *A C* e *B D*, detti *linee di base* (m 8,30).

3.° La *linea mediana* *E F*.

4.° Il segno del mezzo *G H*, detto *linea della rete*.

5.° La linea *I L*, distante dal segno del mezzo m. 7, chiamata *linea di battuta* (di fronte).

6.° *L'altra linea di battuta* *M N* (di fronte).

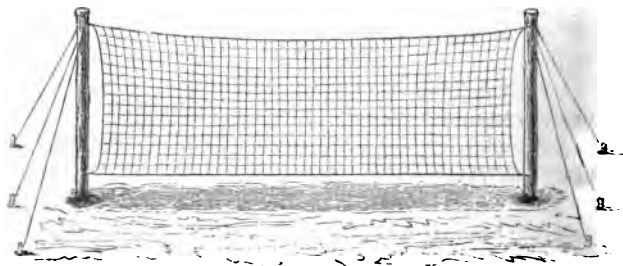
b) *Divisioni.* In tal modo la superficie del giuoco resta divisa dalla linea della rete in due *compartimenti* *A G H C* e *B G H D*: il primo dei quali si dice *superiore* e il secondo *inferiore*. Ciascun compartimento viene suddiviso dalla linea mediana in due *campi* (1), i quali in relazione ai giocatori che occupano il compartimento,

(1) Soltanto in questo giuoco e in quello della *palla ai quattro campi* s' usa la parola *campo* in un significato diverso da quello indicato nel Prel. II, 1 e 2 pag. 4.

si distinguono in *destro* e *sinistro.* Per es: nel compartimento superiore, il rettangolo *A G O E* costituisce il campo destro, e quello *E O H C* il sinistro. — I due campi d'un compartimento, mediante la linea di battuta, vengono alla loro volta ripartiti in quattro *quadri,* due confinanti con la rete, detti *anteriori,* e altri due confinanti con la linea di base detti *posteriori.*

Avvertenza. I quadri anteriori nella Tav. X sono indicati dalle cifre I, II, III, IV; e i posteriori da 1, 2, 3, 4.

TAVOLA XI.

Rete per la Palla a corda.

2. L'occorrente al giuoco.

a) La rete. Sul segno del mezzo *G H,* si distende verticalmente una rete la quale attraversa tutto il campo e lo partisce in due metà (Tav. XI).

b) ***Due ritti o pali.*** Questa rete è sorretta da due pali, piantati in terra a m. 0,90 dai confini laterali, in modo che inferiormente rasenta il suolo, e di sopra, nel mezzo, è alta m. 0.90 e dalle parti m. 1,10.

c) *La palla.* (Prel. 3, *A*, *c*, 9, pag. 13).

d) *Due racchette.* Ogni giocatore è fornito di una racchetta (Prel. III, 3, *B* pag. 14, fig. 1).

3. I giocatori.

Dei due giocatori che prendono parte alla gara, colui che ha diritto di cominciare il giuoco (Prel. V, 4 pag. 22), si chiama *Battitore* e l'altro *Ribattitore*.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Ognuno, mantenendo la palla entro il piano del giuoco, si propone di rendere difficile all'avversario, di ribattere la palla mandatagli al di sopra della rete con la racchetta.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Principio del giuoco.
Prima e seconda battuta.

a) Supposto che al Battitore spetti occupare il compartimento superiore (Prel. V. 4 pagina 22), il Ribattitore va nell'altro, e tutt'e due si dispongono uno di qua e l'altro di là dalla rete: il Ribattitore *può* stare in una parte

qualunque del suo compartimento, e il Battitore invece *deve* mettersi fuori del piano del giuoco, *a destra* della linea di base, con un piede sopra il segno *A E.* — (Se il Battitore fosse nel compartimento inferiore, dovrebbe mettersi sulla linea *FD*).

b) *Prima Battuta.* Il Battitore, dal posto indicato, con la palla nella mano sinistra e la racchetta nella destra, chiede all'avversario: *Pronto?* e quando questi risponde: *Si!* colpisce la palla con la racchetta in maniera che passi sopra la rete, senza toccarla, e cada di posta nel quadro anteriore del campo *destro* avversario, segnato nella Tav. X colla cifra III, oppure sopra una delle linee che limitano questo quadro.

c) In tal modo il Battitore segue la regola di questo giuoco la quale prescrive che la palla con la prima battuta arrivi a terra nello spazio compreso fra la rete, la linea di battuta, la linea mediana e il confine laterale del campo *diagonalmente* opposto a quello dal quale fu inviata, ovvero sopra una di tali linee.

d) La palla mandata a questo modo dicesi *buona.*

e) Se la palla tocca la rete e il giocatore ha osservato tutte le altre prescrizioni, il tiro è dichiarato *nullo*, vale a dire si considera come non avvenuto. Il Battitore in questo caso, fino a tre volte, può ripetere dalla stessa linea, senza alcuna perdita di punti, la prima battuta.

f) *Seconda Battuta.* Quando la palla è

buona (*c*), il Ribattitore *aspetta che abbia fatto il primo balzo*, poi con la racchetta la rinvia all'avversario di sopra la rete e in modo che *possa* (2, *b*) cadere di posta in un punto qualunque di tutto il compartimento contrario. Se ciò avviene la palla è *buona.*

g) *Palla in giuoco.* Allorchè la palla ha ricevuto la prima e la seconda battuta, come è stato indicato (*b*, *f*), si dice *messa in giuoco.*

2. Continuazione del giuoco.

a) Appena che il Battitore ha fatta la prima battuta, entra nel suo compartimento per rimandare la palla inviatagli dall'avversario con la seconda battuta.

b) Per il *terzo* colpo il giocatore ha più libertà che per il secondo (1, *f*), perchè può darlo tanto dopo il balzo, quanto prima che la palla tocchi terra e da qualunque punto del proprio compartimento.

Però la palla per essere *buona*, non deve nè toccare la rete nè cadere oltre i confini laterali ed estremi del campo.

c) La *quarta* e le altre battute si fanno come la terza.

3. Sospensione del giuoco.

a) Ciascun giocatore si studia di ribattere la palla o di posta o di balzo, di sotto mano o di sopra mano, di diritto o di rovescio, come gli torna più comodo; ma nello stesso tempo pro

cura di lanciarla dove può essere respinta con meno facilità. Per es: quando uno vede il competitore situato nel campo destro, tenterà d'inviare la palla nel sinistro e viceversa. Perciò soltanto con molta destrezza e abilità dei giocatori, il palleggio può durare a lungo.

Appena o l'uno o l'altro commette un fallo (4) la gara si ferma per un momento, poi ricomincia, come s'è detto di sopra (1, da *a* a *g*).

b) Dopo il fallo d'un avversario non si può continuare il giuoco; altrimenti il fallo è considerato come non avvenuto.

4. Falli.

Il Segnatore (pag. 86) nota un fallo:

1.° quando il Battitore non comincia il giuoco dalla parte prescritta (1, *a*);

2.° o lo comincia senza che l'avversario abbia risposto: *Sì!* (1, *b*);

3.° o senz'essere nella posizione prescritta (1, *b*);

4.° o non manda la palla nel modo indicato (1, *b*);

5.° quando il giocatore respinge la palla prima che passi la rete;

6.° o non la respinge almeno dopo il primo balzo;

7.° o fa la seconda battuta a volo;

8.° o la colpisce due o più volte di seguito con la racchetta;

9.° quando la palla fa il primo balzo prima d'aver passata la rete;

10.° o tocca la rete (eccettuato il caso 1, *e*);

11.° o oltrepassa di posta i confini laterali o quelli estremi del piano del giuoco;
12.° quando il giocatore, durante la gara, tocca la rete o i pali che la sostengono.

Avvertenza. — Se il giocatore non può ribattere per una causa da lui indipendente, o che non poteva prevedere, il fallo non è segnato.

5. Punti.

a) Ogni fallo (4) commesso da un giocatore fa vincere un punto al suo avversario.

b) I punti si segnano come al giuoco del Pallone, vale a dire il primo e il secondo con 15, gli altri con 10.

6. Giuoco.

a) Chi fa per primo 4 punti (15 + 15 + 10 + 10) vince un giuoco, eccettuato però i casi seguenti:

b) Se tutt'e due i giocatori hanno guadagnato 3 punti, per vincere il giuoco bisogna che uno di loro ne faccia altri 2 di seguito.

c) Nel caso che abbiano 4 punti per uno, si calcola come ne avessero 3 e procedono come nel caso antecedente.

7. Partita.

a) Chi vince prima 6 giuochi, guadagna una partita, eccettuato però i casi seguenti:

b) Se ogni giocatore ha vinto 5 giuochi, per guadagnare la partita deve vincere altri 2 giuochi consecutivi.

c) Quando i giocatori hanno 6 giuochi per uno, si considera come ne avessero 5, e procedono come nel caso antecedente.

8. Altre regole.

a) Il Battitore durante un giuoco fa la prima battuta, una volta dalla linea di base del campo destro e un'altra da quella del campo sinistro.

b) Se però la prima battuta avviene per causa d'un fallo commesso dal Battitore, questi ripete la battuta dallo stesso posto, ad eccezione del caso che il fallo sia stato cagionato dall'avere trasgredito la regola precedente.

c) Terminato un giuoco, i due competitori si scambiano le parti.

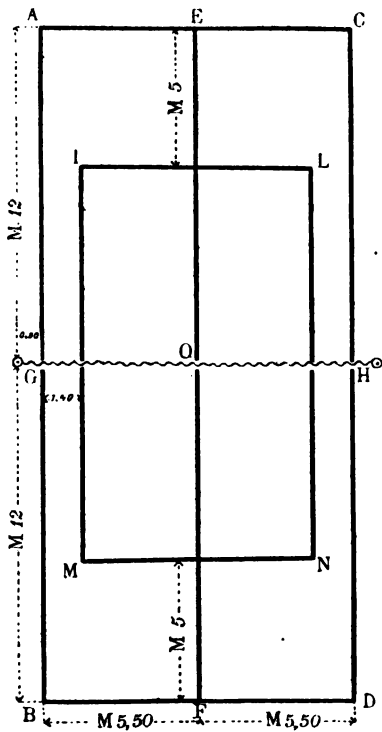
d) I giocatori cambiano compartimento ad ogni nuova partita.

9. Avvertenze per i principianti.

a) Bisogna abituarsi fin da principio a percuotere la palla leggermente.

b) Quando è possibile, si preferisca dare alla palla dopo il balzo, perchè di posta è più difficile farla andare nella giusta direzione e imprimerle quel grado conveniente di forza, per tenerla entro i confini del campo.

TAVOLA XII.

Palla a corda in tre o in quattro.

B) GIUOCO IN TRE O IN QUATTRO.

(Tavola XII).

Tutto ciò che s'è detto per il giuoco in due, deve ripetersi per quello in tre o in quattro con le seguenti aggiunte o eccezioni.

1. Il luogo.

Il piano del giuoco è più largo di quello precedente m. 2,70, e vi sono aggiunte altre due linee, *IM* e *LN*, parallele ai confini laterali e distanti da essi m. 1,40, che si chiamano *linee laterali di battuta*. — Le *linee di battuta* (di fronte), indicate nel giuoco in due con le lettere *IL* e *MN* (Tav. X), in questo, non sono tirate oltre i punti *I*, *L*, *M*, *N*. — I quadri anteriori I, II, III, IV sono perciò limitati non più dai confini laterali *AB* e *CD*, ma dalle linee laterali di battuta *IM* e *LN*.

2. I giocatori.

a) Essendo i giocatori in quattro, si partiscono, o a sorte o a scelta, in *2 coppie* avversarie, chiamate: *prima* e *seconda coppia*; e i due giocatori d'ogni coppia sono pure distinti dalla sorte in *primo* e *secondo giocatore*.

b) L'ordine di turno per la prima battuta durante una partita è questo: Nel 1.° giuoco fa da Battitore il primo giocatore della prima coppia.

— Nel 2.° giuoco fa da Battitore il primo della seconda coppia. — Nel 3.° è Battitore il secondo della prima coppia. — Nel 4.° il secondo della seconda coppia. Nei giuochi successivi si ricomincia lo stesso turno fino al termine della partita.

c) Nella partita in tre, ossia uno contro due, colui che è solo batte un giuoco sì ed uno no.

ANDAMENTO DEL GIUOCO.

a) Con la prima battuta la palla deve cadere nel quadro anteriore del campo avversario *diagonalmente* opposto al Battitore, e il Ribattitore che occupa quel campo (e non il suo compagno) deve rimandarla.

b) I Ribattitori non possono cambiare campo prima del termine del giuoco. — I Battitori invece devono cambiarlo, poichè second la regola IV. 8, *a*, la prima battuta dev' essere fatta una volta dal campo destro e un'altra dal sinistro.

c) Un Ribattitore non può entrare nel campo del compagno per respingere la palla, altrimenti commette un *fallo*.

d) Se uno fa da Battitore fuori del turno prescritto, appena scoperto l'errore, bisogna correggerlo, cioè deve battere il giocatore a cui spettava il turno. Però tutti i punti vinti prima di tale correzione sono validi, come se il giuoco fosse proceduto regolarmente.

Il Segnatore.

Tanto per le partite in due quanto per quelle in più giocatori, occorre un Segnatore, il quale noti i punti e i giuochi vinti, li annunzi ad alta voce, e avvisi quando i giocatori devono cambiar compartimento.

VI. PALLA AL MURO.

(Ingl: *Fives* — Ted: *Mauerball* —
Fr: *Le balle au mur*).

" Palla alla facciata „
F. A. Doni — (an. 1540).

I. INTRODUZIONE.

Gl'Inglesi fanno questo giuoco in due maniere: una secondo il metodo *Eton*, l'altra secondo il metodo *Rugby*, (nome delle scuole che lo hanno regolato); ma sono tutt'e due molto complicate, specialmente perchè, oltre al muro di fronte, richiedono i muri laterali; anzi il *Fives-Rugby* dev'essere fatto fra quattro muri. — Invece il modo d'esecuzione indicato in questa raccolta è semplice e facile ad attuarsi dovunque si possa disporre d'un tratto libero di muro o di parete, senz'intoppi e abbastanza alto.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola XIII).

Davanti a un muro senz'intoppi o vani, che chiamasi *muro d'appoggio*, v'è un tratto di terreno, largo almeno 8 m., sodo e liscio detto *campo*.

Sul muro d'appoggio, *A B C D*, è segnata una grossa striscia nera *E F*, alta da terra m. 1,50, denominata *corda.*

TAVOLA XIII.

Palla al muro.

Sul campo, è tracciata una linea *G H* a 3 m. di distanza dal muro, la quale lo divide in due

compartimenti disuguali. Il compartimento vicino al muro, *G H D A*, si chiama *interno*, e l'altro, *I G H L*, *esterno*. Le linee *A I* e *D L* indicano i confini laterali del campo.

2. L'occorrente per il giuoco.

Il giuoco si può fare o con la mano o con la mestola piccola; facendolo con la *mestola*, ogni giocatore ne avrà una (fig. 2, Tav. 4). Occorre inoltre una *palla* (Prel. III, 3, *A c*, 4 pag. 13).

3. I giocatori.

Il numero dei giocatori è proporzionato alla larghezza del muro, e può variare da 4 a 24, divisi a sorte in due partiti: *Battitori* e *Ribattitori*. I primi occupano il compartimento interno, gli altri l'esterno.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Il partito dei Battitori si propone di rimanere più tempo che può al suo posto, il quale gli permette di vincere dei punti; quello dei Ribattitori si studia di scacciare dal posto gli avversari per sottentrare a loro.

A) IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Principio del giuoco.

a) *Prima battuta.* Il numero uno dei Battitori, postosi con un piede sulla linea *G H* e con l'altro nel suo compartimento, dà un colpo

alla palla, con la palma o la mestola, e la manda contro il muro di sopra alla corda *EF*, in modo che venga respinta e cada possibilmente nel compartimento avversario.

Il giocatore che fa questa prima battuta si chiama *Mandarino.*

b) *Seconda battuta.* Il Ribattitore a cui la palla, dopo il primo balzo, va più vicino, la respinge contro il muro di sopra della linea *E F.*

c) *Palla messa in giuoco.* Con le due prime battute, fatte a questo modo, la palla si dice *messa in giuoco.*

2. Continuazione del giuoco.

a) *Terza battuta.* Ognuno procura di far cadere la palla nel compartimento nemico; perchè, cadendo nel proprio, è esposto al pericolo di commettere un fallo. Perciò la palla inviata dal Ribattitore con la seconda battuta, probabilmente arriva nel compartimento interno: in tal caso la terza battuta è fatta *di balzo* dal Battitore che l'ha più alla mano.

Altrimenti, se ricade nel compartimento esterno la terza battuta è fatta, nello stesso modo, da un Ribattitore.

3. Sospensione del giuoco.

La *quarta* battuta e tutte le altre avvengono come la terza, e la gara continua, finchè uno dei due partiti non commetta un fallo. Dopo un fallo il giuoco si ferma per un momento.

4. Falli.

Sono considerati falli i seguenti:

1.° Colpire la palla prima che tocchi terra.

2.° Non colpirla dopo il primo balzo.

3.° Inviarla nel muro sotto la corda.

4.° Mandarla di sopra al muro.

5.° Respingerla in modo che non arrivi a toccare il muro.

6.° Mandarla oltre i confini laterali del campo.

5. Vincita.

a) Se il fallo viene commesso dal partito esterno — Ribattitori — l'altro vince un punto. In tal caso, quando si riprende il giuoco, fa da Mandarino chi per ultimo mise la palla in giuoco.

b) Se invece il fallo è commesso dal partito interno — Battitori — l'altro non guadagna nè perde; ma ottiene soltanto che, quando si ricomincia il giuoco, debba fare da Mandarino, non più colui che da ultimo mise la palla in giuoco, ma chi per turno gli viene dopo.

c) Quando tutti i Battitori, a cagione di falli commessi, hanno eseguita la parte di Mandarino, devono cambiar compartimento e diventare Ribattitori.

6. Partita.

Chi riesce a guadagnare un dato numero di punti, per es., 14, vince la partita.

B) VARIANTE.

Coi principianti, per rendere più facile ai Ribattitori il conseguimento del loro scopo, si può stabilire, che, prendendo la palla a volo, con due mani (o con una), si toglie il grado di Mandarino all'ultimo dei Battitori, che mise la palla in giuoco (5, *b*). Dopo aver presa la palla a volo, si batte a terra, poi si colpisce al balzo con la palma o la mestola. Chi sbaglia il colpo *perde un punto.*

VII. IL TRUCCO.

(Toscana: *A palle e maglio* — Veneto: *Ai zucòli* — Napoli: *A lu cavo* — Sicilia: *A lu magghiu*).

I. INTRODUZIONE.

Il giuoco del *Trucco* si fa con grosse bocce di legno, che si tirano con un arnese speciale detto *appello*, e si fanno passare attraverso un cerchio di ferro imperniato perpendicolarmente in terra. Vuolsi che il *Trucco* sia detto così dall'azione *truccare* (lat. *trudo*), che si fa durante il giuoco, per levare dal posto la palla dell'avversario cogliendola con la propria. Altri lo vuole derivare dal ted: *Druck*, cozzo.

Da quanto riferisce il *Mercuriali*, pare che il Trucco fosse noto agli antichi, perchè *Avicenna* rammenta " il giocare alla palla di legno o grande o piccola con verghe ritorte dette *Alsulegian* „ (1). È certo ch'esso era praticato nel 500, poichè il *Doni* nelle " Ville „ (2) fra i giuochi che si facevano nel podere di Francesco Morosini a Noale sul trevisano, annovera " la palla, il pallone, *il pallamaglio*, *il trucco*, ecc. „

Fin d'allora il Pallamaglio e il Trucco erano adunque

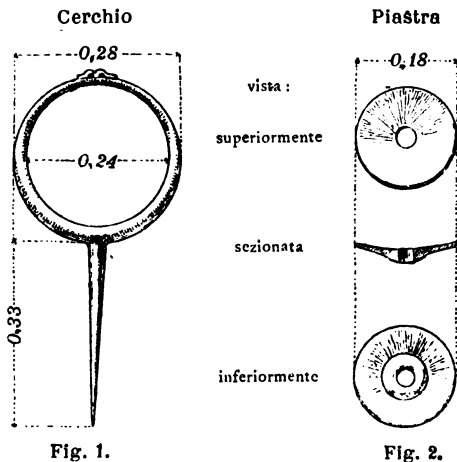
(1) *Mercuriali*, op. cit. Lib. 6, cap. 7.

(2) *A. Doni.* Attavanta, p. 44. Firenze, Le Monnier, 1857.

distinti uno dall'altro, e anche oggi non bisogna confonderli, come fanno parecchi. Neppure va fatta confusione nei nomi degli istrumenti usati per tirare le palle nel Pallamaglio e nel Trucco; per quello s'adopera il ***maglio***, per questo l'*appello*.

TAVOLA XIV.

Il Trucco.

Fig. 1. Fig. 2.

Il Trucco è come le bocce, piuttosto divertimento da adulti: e siccome nella sua tattica somiglia molto al biliardo, così fu detto anche *biliardo* o *trucco da terra* (1).

---

(1) *R. Bisteghi*, op. cit. « Capitoli del trucco da terra. »

II. ESECUZIONE.

1. L'occorrente al giuoco.

a) *Il cerchio* (fig. 1, Tav. XIV). Il cerchio è un anello di ferro, grosso da 1 a 3 cm. con un diametro interno di m. 0,24; è congiunto, nella parte più grossa, ad una specie di *gambo* a punta lungo 33 cm.

b) *La piastra* (fig. 2, Tav. XIV). La piastra, fatta secondo il modello e le misure date, ha un foro nel mezzo largo 3 cm. e in essa si distinguono due facce: una liscia e una rilevata.

c) *Appelli e bocce.* Ogni giocatore deve avere un appello (Prel. fig. 4, Tav. VI) e una grossa boccia di legno del diametro di m. 0,23.

2. Avvertenze

a) *Nomenclatura del cerchio.* Nel cerchio conviene distinguere la *cima*, il *piede* ed il *gambo:* la *cima* è la parte superiore, la quale è ornata di una piccola cornice, liscia da una parte e con due sporgenze dall'altra, simili a capocchie di chiodi; il *piede* è la parte inferiore e più grossa, la quale è congiunta al *gambo* (I, *a*). Nel cerchio sono inoltre da considerare due facce: una *anteriore* e l'altra *posteriore;* l'anteriore è quella contrassegnata dal lato sporgente della cornice, la posteriore è l'altra. La prima, che può essere anche colorita di bianco per distinguerla meglio, si dice la *parte buona* d l cerchio, e la seconda, la *parte cattiva.*

b) *Piantare il cerchio.* Nel mezzo del campo, servendosi del gambo stesso del cerchio, se il terreno non è troppo duro, si scava una piccola buca, un po' più profonda della lunghezza del gambo e un po' più larga della sua grossezza; su questa buca si pone la *piastra*, in maniera che rimanga con la parte liscia a fior di terra (1), e nel foro di essa s'infila il gambo del cerchio. Posto in tal modo, il cerchio resta ritto e può girare sul proprio gambo con grande facilità, non appena viene toccato.

3. Maniere di tirare la palla.

a) *Tiro diritto.* Il giocatore si colloca vicino e *davanti* alla palla, si volta di fronte al cerchio e tiene l'appello alla sua destra impugnato a palme opposte verso l'estremità del manico con la mano sinistra sopra l'altra. Da questa posizione mette il piede sinistro un po' avanti e il ferro dell'appello indietro col cerchietto proprio sotto alla palla, in modo da poterla sollevare; poi con rapido movimento delle avambraccia, alza la palla e, mentre fa un passo o due, la tira immediatamente in avanti. Nel far ciò, il giocatore tiene lo sguardo nella direzione in cui vuole mandare la palla, e imprime all'appello un'oscillazione che rasenta il fianco e le gambe e segna veramente la *retta linea*, da

(1) Può mettersi anche con la parte rilevata di sopra.

indietro in avanti, come è prescritto per regola di giuoco.

Un tiro fatto lanciando l'appello infuori o indentro si chiama in *linea curva*, e non è mai permesso.

b) *Tiro rovescio.* In questa maniera di tiro, la palla è davanti al giocatore. Questi impugna l'appello come nel tiro diritto, e lo porta in avanti in modo che il manico riesca a sinistra della palla e il cerchietto davanti; poi tira la palla a sè alzandola, e con *doppia* oscillazione dell'appello, da avanti a indietro e viceversa, fa il getto come è stato indicato (3, *a*).

c) *Tiro col piede.* In alcuni casi in cui non si può fare nè il tiro diritto nè quello rovescio, si giuoca col piede, vale a dire si posa la punta del piede (destro o sinistro) sulla palla, poi, stendendo la gamba, la si spinge in *linea retta.*

4. Primo tiro. Formazione dei partiti. Turno dei giocatori.

Quattro giocatori da una linea tracciata prima come *segno del principio del giuoco*, a circa dieci passi dal cerchio, contano: *uno*, *due*, *tre*, e al *tre* tutti insieme gettano la palla verso il cerchio con un tiro diritto, (II, 3, *a*): i due che arrivano più vicini al piede del cerchio, si chiamano *primi*, e restano compagni di giuoco, contro gli altri due detti *secondi.* Quello dei primi che ha la palla più vicina al cerchio è il *primo* a tirare nel corso della partita, l'altro è il *terzo;*

e dei due secondi, il più vicino al cerchio, è il *secondo* a tirare, l'altro è il *quarto*. Quest'ordine viene mantenuto per tutta la partita.

5. Secondo tiro.

a) Dal posto in cui è rimasta la propria palla col primo tiro, ognuno, nell'ordine progressivo indicato, comincia il giuoco e si studia di vincere un punto, passando con la palla attraverso il cerchio.

b) Però per guadagnare il punto, bisogna che la palla entri dalla parte *buona* del cerchio (faccia anteriore), perchè, se passa dall'altra (faccia posteriore), si fa *un gobbo,* ossia si perde un punto.

c) Ma la vincita d'un punto non è sempre facile, perchè il cerchio ha una bocca in cui la palla passa per l'appunto, e di rado è voltato nella direzione più favorevole al buon giuoco, essendo come s'è detto, assai mobile. È difficile anche perchè molte volte in retta linea con la propria palla e il cerchio v'è quella d'un avversario. Perciò il giocatore che non ha la possibilità d'imboccare direttamente il cerchio, col secondo tiro tenta di levare gli ostacoli che si frappongono alla vincita, e fa in modo da rendere il tiro successivo facile per il suo compagno e difficile per l'avversario.

6. Continuazione del giuoco.

Nell'ordine sopra indicato, e dal punto d'arrivo d'ogni palla, si continua il giuoco.

7. Vincita.

La coppia che guadagna per prima quattro punti, vince la partita.

Quella che ne perde quattro di seguito, perde due partite.

8. Regole.

1. Una palla appena mossa con l'appello, s'intende giocata.

2. Con l'appello si deve sempre tirare *d'alzata*, e mai *di striscio.*

3. Il tiro con l'appello o col piede dev'essere sempre in *linea retta.*

4. Le palle degli avversari non si devono muovere che *truccandole*, cioè cacciandole dal luogo dove sono.

5. Quando dalla propria palla al cerchio o a quella d'un avversario non c'è la distanza d'un appello, si fa il *tiro rovescio.*

6. Quando una palla è a contatto d'un'altra avversaria, ossia è *impallata* con un'altra, si fa il *tiro col piede.*

7. Anche quando la palla è a contatto col cerchio, ossia è *impallata* col cerchio, o è posta in modo che non si può fare nè il tiro diritto nè quello rovescio, si giuoca *col piede.*

8. Levata da terra la palla, non si può tenerla ferma sull'appello, ma bisogna subito tirarla.

9. Nell'alzare e tirare la palla non sono permessi più di tre passi.

10. Non si deve in nessun modo impedire o deviare il corso delle proprie palle, nè di quelle degli avversari.

11. Movendo una palla per inavvertenza, o non conformemente alle regole date, bisogna rimetterla al posto di prima.

VIII. **LO SFRATTO.**

(Greci: *Episkyro* — Ted: *Grenzball* — o *Schleuderball* — o *Stossball*).

> **“ L'*Episkyro* si giuoca in molte persone, divise in due schiere, eguali di numero, e l'una posta dirimpetto all'altra. Tirata in mezzo con gesso, che essi chiamano *skyro*, una linea, sulla quale pongono la palla, e segnate altre due linee di dietro a ciascuna schiera; quelli, a cui tocca per primi, gettano la palla sopra gli avversari. Questi han da cercare di pigliar la palla a volo e gettarla contro gli altri: finchè gli uni abbiano spinto gli altri oltre la linea che han dietro alle spalle. „**
>
> **G. POLLUCE: Onom. IX, 7.**

INTRODUZIONE.

Lo *Sfratto* è un giuoco molto pregevole, è tra quelli che i giovani fanno assai volentieri e forse preferiscono ad altri, anche perchè dà campo ai più forti di braccio di far mostra del loro valore.

È un vero giuoco greco, fatto nella maniera descritta da *Polluce,* che per merito dei Tedeschi ritorna in uso fra noi, e che senza dubbio avrà una vita lunga e florida.

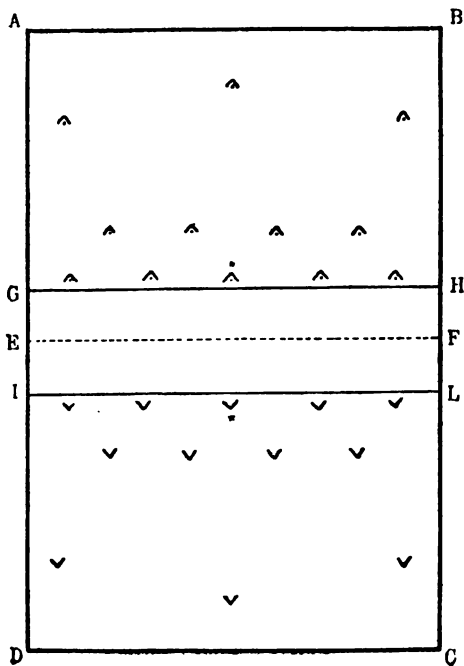
Guts Muths (1) nella sua classica opera sui giuochi, lo

---

(1) *Gioo Crist. Guts Muths* (1759-1839) fu il ripristinatore della ginnastica in Germania e l'autore del *primo* manuale di giuochi. La sua opera pubblicata nel 1796 col titolo: «Giuochi per l'esercizio e il ristoro del corpo e dello spirito della gioventù.» ha avuto di giá otto edizioni: l'ultima delle quali è uscita per cura del Dott. *J. C. Lion.* Hof, 1893.

presentò col nome di *Grenzball* (palla al confine). Con quello di *Sfratto* fu da me introdotto l'anno scorso in Italia in parecchie città, e ne ottenni effetti tali da poterlo con ragione raccomandare vivamente ai Direttori delle nostre palestre.

TAVOLA XV.

Lo Sfratto.

A) LO SFRATTO CON LA PALLA AL BALZO.

I. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola XV).

Sul piano quadrilungo del giuoco (15 × 46) sono ben marcati i confini estremi *A B* e *D C*, sono pure determinati i confini laterali *A D* e *B C*, e le due linee *G H* e *I L*, tracciate a 8 m. dal mezzo *E F*, le quali indicano *il segno del principio del giuoco* in ogni compartimento.

2. L'occorrente per il giuoco.

Oltre ai *segnali* per determinare le linee indicate, occorrono i *contrassegni* per i giocatori e una *palla* grande, piena per i maschi (Prel. III, 3, A. c. 14, pag. 13), e vuota per le femmine (Prel. III, 3, A. c. 16, pag. 13).

3. I giocatori.

Possono prender parte alla gara circa 24 giocatori, divisi in due squadre eguali, guidate ciascuna da un Capo e suddivise in tre righe.

La *prima riga* è quella vicina al mezzo, la *seconda* è quella di dietro alla prima, e la *terza* è la più vicina al confine estremo del campo. Lo schieramento dei giocatori, indicato nella Tav. XV, dicesi *ordinario*.

II. SCOPO DEL GIUOCO.

Ciascun partito, col gettare più lontano che può la palla, si studia di far retrocedere l'avversario e di scacciarlo (*sfrattarlo*) dal suo compartimento attraverso il fondo del campo.

III. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Primo getto e primo rinvio della palla.

a) *Scagliare la palla.* Disposte le due schiere numerate, una di fronte all'altra, con la prima riga a 8 m. dal mezzo, il Capopartito indicato dalla sorte, al comando del Direttore: *cominciate*, getta la palla da fermo nel modo che più gli piace, e più lontano che può, contro gli avversari i quali subito dopo il primo balzo, si studiano di fermarla.

b) *Fermare la Palla.* La palla è colta *al balzo* da chi l'ha più vicina, ma se questi non riesce a prenderla, allora *tutti* procurano di fermarla e raccattarla più presto che possono.

c) *Arrivo della Palla.* Il punto in cui la palla è stata presa al balzo o mentre rotolava all'indietro, dicesi *segno d'arrivo* della palla, e la linea parallela al mezzo, indicata da questo segno, si chiama *linea d'arrivo della palla.*

d) *Avanzare* o *retrocedere.* Il capo del partito che riceve la palla corre sulla linea d'arrivo: tutti i suoi compagni della prima riga fanno altrettanto, e gli altri si rimettono dietro

la prima riga nello schieramento ordinario (I. 3). Tutto il partito ricevente deve adunque farsi indietro o avanti, secondo il punto in cui la palla è stata fermata dopo il primo balzo.

e) *Rimandare la Palla.* Il giocatore che ha fermato la palla, se non è il numero uno, la passa al numero uno, e questi, da fermo, sulla linea d'arrivo, la rimanda di tutta forza agli avversari, i quali alla loro volta procedono come s'è detto alle lettere *b, d,* e la respingono nuovamente dalla linea d'arrivo.

2. Continuazione del giuoco.

a) Tutti i giocatori per turno gettano la palla e nessuno può essere sostituito in tale servizio.

b) Il Capo del partito che riceve la palla, ha l'obbligo di chiamare ad alta voce il numero di turno a cui tocca respingerla, il quale deve essere uno dei primi ad accorrere sulla linea d'arrivo, per poter prendere la palla e scagliarla agli avversari con la massima lestezza.

c) I due partiti alternativamente, nel modo indicato, si rimandano la palla, e ciascuno cerca di gettarla con più forza che può, per far retrocedere sempre più gli avversari e guadagnare terreno nel loro compartimento

d) Nell'avanzare o retrocedere tutti i giocatori vanno sempre di corsa, e procurano di rimanere più che possono nello schieramento ordinario.

3. Falli e punizioni.

a) Sono considerati *falli* i seguenti: — 1.° Toccare volontariamente la palla avanti che abbia fatto il primo balzo. — 2.° Fermarla coi piedi e non con le mani. Per altro alle sezioni femminili è concesso di arrestare il corso della palla coi piedi mentre rotola, ma non quando va di balzo. — 3.° Inviarla rotolandola. — 4.° Mandarla in maniera che faccia il primo balzo fuori dei confini laterali del campo. — 5.° Giocare fuori del proprio turno.

b) Per il fallo commesso da un giocatore, il partito avversario, col consenso del Direttore del giuoco, acquista il diritto di respingere la palla da tre passi più avanti della linea d'arrivo.

4. Vincita.

a) Il partito che riesce a far battere la palla oltre il confine posteriore del compartimento avversario, è dichiarato vincitore del giuoco.

b) Un determinato numero di giuochi, costituisce la partita.

c) Dopo ogni giuoco, le schiere cambiano compartimento, e ha diritto di ricominciare la parte sconfitta (sfrattata) nella gara antecedente.

d) Al rinnovarsi d'un giuoco si continua il turno interrotto dall'ultima vincita.

B) LO SFRATTO CON LA PALLA A DISCO.

I. PREPARATIVI.

Il campo per questo giuoco è più ampio di quello richiesto per il precedente: (m. 30 × 60). — Il segno del principio del giuoco è a 10 m. dal mezzo. — I giocatori sono ordinati come mostra la Tav. XV. — La palla è la più grossa che i giocatori possano adoperare (Prel. III. 3, A. c. 14 pag. 13). È piena per i maschi e vuota per le femmine.

II. SCOPO DEL GIUOCO.

Vedi giuoco precedente (II. pag. 104).

III. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Principio del giuoco.

a) *Primo getto.* Allorchè tutti sono pronti per cominciare il giuoco, il numero uno del partito indicato dalla sorte, che si trova nella prima riga a 10 m. dal segno del mezzo, regge la palla con la palma della mano destra voltata in avanti, e la tiene un po' appoggiata al polso e al braccio destro disteso indietro; poi, al comando: *cominciate*, con quanta forza ha, *lancia* la palla, a guisa di *disco*, e la manda nel compartimento avversario.

b) *Ricevere la palla.* Appena è stata sca-

gliata la palla, l'altro partito per riceverla, può muoversi dal posto in cui si trova, e andare avanti o indietro, a destra o a sinistra, secondo la forza e la direzione impresse alla palla; deve però procurare di mantenere più che sia possibile lo schieramento *ordinario.* — Il giocatore a cui è diretta la palla, prima che questa tocchi terra, tenta di *afferrarla a volo*, tenendo le avambraccia flesse, le palme voltate in dentro, le dita ben unite, e la persona un po' di fianco. Oppure, prevedendo di non poterla afferrare a volo, sempre prima che tocchi terra, si prova a *respingerla* con tutt'e due le mani in alto. Non essendo nè presa a volo nè respinta, la palla balzerà in terra, poi rotolerà verso il fondo del campo; ma allora *tutto* il partito procurerà d'arrestarne più presto che può il cammino, servendosi delle mani e mai dei piedi o delle gambe, e non dimenticherà che dopo il balzo non può più essere respinta, ma soltanto presa o fermata.

c) Ha il diritto, e non il dovere di prendere la palla a volo o di respingerla, colui al quale è diretta, e gli altri devono badare di non intralciargli il cammino nè di togliergli la palla. Tutti *devono* prestarsi a fermarla dopo che ha battuto in terra, senz'essere più obbligati a mantenere lo schieramento ordinario.

Avv. Alle femmine è permesso di troncare cogli arti inferiori il corso della palla dopo che ha toccato terra.

d) *Segno e linea d'arrivo della palla.* Si

chiama *segno d'arrivo* della palla: 1.° Il posto in cui trovasi il giocatore quando la prende a volo. 2.° Il punto in cui *batte* a terra dopo essere stata respinta. S'avverte che di quel tratto di cammino che fa la palla respinta, balzando o rotolando in *avanti*, dopo essere arrivata a terra, non viene tenuto calcolo. 3.° Il punto in cui la palla non respinta viene fermata e raccattata o termina da se stessa di muoversi per mancanza d'impulso. La linea parallela al mezzo, indicata dal segno d'arrivo, è detta *linea d'arrivo* della palla.

e) *Avanzare o retrocedere.* Secondo il segno d'arrivo, il partito che ha ricevuto la palla si fa avanti o indietro di corsa, e si riordina com'era prima di cominciare il giuoco; però non più a 10 metri dal segno del mezzo, ma con la prima riga sulla linea d'arrivo della palla.

f) *Rimandare la palla.* Da questa linea, la palla viene rilanciata all'altra parte dal giocatore che ne ha il diritto (2 a).

2. Continuazione del giuoco.

a) *Turno dei giocatori.* Quando la palla viene fermata o respinta (1 b), i giocatori dei due partiti, secondo l'ordine numerico fissato prima, se la rimandano a vicenda. Quando invece viene afferrata a volo (1 b), è rilanciata immediatamente dal giocatore stesso che l'ha presa, al quale resta inoltre il diritto del turno ordinario.

c) *Il Capopartito.* Il Capopartito ha l'obbligo di andare colla massima lestezza sulla

linea d'arrivo della palla e di restarvi, finchè non è stata scagliata agli avversari: deve inoltre chiamare ad alta voce e a tempo opportuno il numero di turno della sua schiera, al quale spetta di gettare la palla; deve infine vigilare se gli avversari osservano i patti del giuoco e farne rimostranza al Direttore nel caso che li trasgredissero.

c) Colui che ferma o raccatta la palla, se non ha il diritto di tirarla contro gli avversari, deve sollecitamente *passarla* al compagno a cui spetta il turno del giuoco; il quale ha l'obbligo di essere fra i primi ad accorrere sulla linea d'arrivo.

d) La palla è sempre gettata da questa linea, e ognuno s'adopera perchè essa resti in terra o nelle mani dei giocatori il minor tempo possibile.

e) Ogni partito, osservando le regole indicate, procura d'impiegare la massima gagliardia per lanciare la palla molto lontano, e si studia di fermarla più presto che può quando gli viene rimandata, per far retrocedere i nemici e guadagnar terreno nel loro compartimento.

3. Falli e punizioni.

a) Sono considerati *falli* i seguenti: 1.° Inviare la palla rotolandola. — 2.° Mandarla in modo che, senz'essere toccata dagli avversari, batta fuori dei confini laterali del campo. — 3.° Trattenere volontariamente il corso della

palla con le gambe o coi piedi. — 4.° Respingerla dopo che ha toccato terra. — 5.° Giocare fuori del proprio turno.

b) Un fallo, ***riconosciuto dal Direttore***, dà il vantaggio al partito avversario di scagliare la palla da tre passi più avanti della linea di arrivo.

4. Vincita.

a) Il partito che riesce a cacciare la palla oltre il confine posteriore del compartimento avversario, vince il giuoco.

b) Terminato un giuoco le due schiere si scambiano il posto, e nel giuoco successivo ha diritto del primo getto il partito che da ultimo fu scacciato (sfrattato) dal suo compartimento.

c) Al rinnovarsi d'un giuoco si riprende il turno interrotto dall'ultima vincita.

d) Il partito che vince per primo *due* giuochi, è dichiarato vittorioso della partita.

C) LO SFRATTO CON LA PALLA VIBRATA.

Si fa come il giuoco precedente, se non che s'adopera la palla con la maniglia (Prel. III. 3, A. c. 15, pag. 13). Questa s'impugna per la maniglia, e si *lancia* o come quella a disco o si scaglia ***vibrandola*** a mulinello come una fionda.

Prima del giuoco si fissa la maniera di get-

tare la palla e il braccio col quale si deve scagliarla.

Se i limiti del campo saranno maggiori di 30×60, il giuoco riescirà più utile e più gradito.

D) LO SFRATTO CON LA PALLA SPINTA.

Con la stessa palla e con le norme date per la *Palla a Disco* si eseguisce lo Sfratto con la *Palla Spinta* con queste variazioni:

1. La palla non viene scagliata, ma *spinta.* Essa s'impugna e si porta sulla palma della mano destra a braccio flesso, tanto che riesca o sopra o dietro la spalla; poi servendosi soltanto del braccio destro, la si getta, con forte estensione dell'arto, contro gli avversari, come si suole gettare la palla di ferro per esercizio ginnastico.

2. Non si giuoca per turno, ma chi la coglie a volo o la raccatta, la respinge dal segno d'arrivo.

3. Chi la piglia a volo, la respinge da tre passi più avanti del segno d'arrivo.

CACCE

IX. PALLA E CACCIA TEDESCA.

I. INTRODUZIONE.

Questo giuoco, chiamato dai Tedeschi *Schlagball*, palla battuta, è popolare in Germania, come sarebbe da noi il palleggio col tamburello, e può dirsi giuoco tedesco per eccellenza.

Guts Muths (1) fino dal secolo scorso lo descrisse e regolò assai bene. Di recente il dott. *H. Schnell* di Altona lo ha modificato e reso più semplice in alcune parti (2).

L'esperienza m'ha dimostrato ch'esso è uno dei giuochi più utili e che i giovani fanno molto volontieri: perciò lo presento in questa raccolta con la speranza di vederlo presto diffuso anche tra noi.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola XVI).

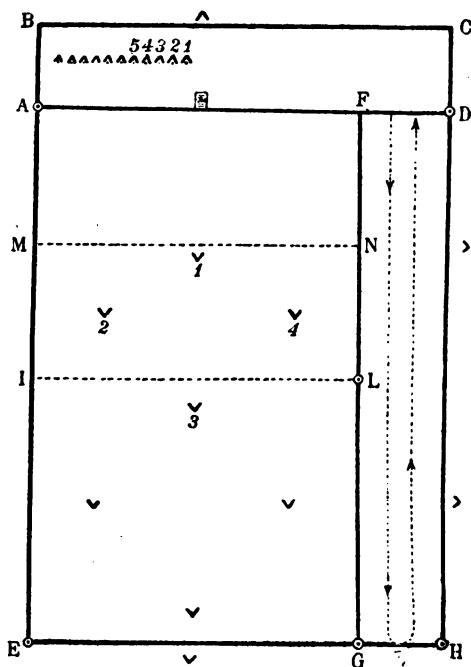
a) *Area.* La lunghezza del campo per questo giuoco è proporzionata all'abilità dei gio-

(1) *G. C. Guts Muths*, op. cit.

(2) Jahrbuch für Jugend und Volksspiele. Leipzig, 1894.

vani, vale a dire i confini estremi del rettangolo sono distanti fra loro in modo che da uno di essi il miglior giocatore della schiera possa oltrepassare l'altro con la palla battuta gagliardamente dalla mestola. La sua larghezza è pro porzionata alla lunghezza.

TAVOLA XVI.

Palla e Caccia Tedesca.

Avv. L'azione del giuoco è più sollecita se il confine del campo *D H* è un muro o è presso un muro.

b) *Compartimenti.* L'area del giuoco è divisa in tre compartimenti: *Il primo, A B C D,* è il compartimento dei *Battitori; il secondo, E A F G,* è quello dei *Cacciatori; il terzo, F G H D,* dei *Corridori,* e si chiama lo *stadio.*

c) La linea *A D* è detta *linea di battuta;* la linea *I L* è il *segno del mezzo; M N* è il *segno del fallo; G H* il *segno del rifugio; E G* il *segno delle volate.*

2. L'occorrente per il giuoco.

Occorrono: dei *segnali* per determinare gli angoli del campo, il mezzo, la linea di battuta e il rifugio; una *palla* comune di pelle o di gomma; una *mestola corta* (fig. 2, Tav. IV); una *pedana bassa* e i *contrassegni* per i giocatori.

3. I giocatori.

a) I giocatori, da 16 a 30, sono partiti in due schiere avversarie guidate ciascuna da un Capo.

b) La schiera favorita dalla sorte costituisce il partito dei *Battitori* e occupa il primo compartimento; l'altra costituisce il partito dei *Cacciatori,* e occupa il secondo: tutt'e due si dispongono nell'ordine indicato dalla Tav. XVI.

c) In ciascuna schiera v'è un *Segnatore* il quale tiene conto dei *punti,* dei *giuochi,* delle *corse* e delle *volate* fatte dal proprio partito.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

Il partito dei Battitori, che ha la parte più vantaggiosa del giuoco, procura di restare, onoratamente (IV 1, *b*), più tempo che può al suo posto, e di compiere il maggior numero possibile di *corse valide* nello stadio: mentre quello dei Cacciatori si studia, vincendo dei punti, di togliere il posto agli avversari.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Attacco.

a) *Prima battuta.* Il Capo dei Battitori, che ha il numero uno, si porta nel mezzo della linea di battuta *A F*, va sulla pedana con la palla nella mano sinistra e la mestola nella destra, e postosi in posizione di battere la palla (gamba sinistra posata avanti), al comando del Direttore del giuoco, vibra di sotto in su con la parte inferiore della mestola, un forte colpo alla palla, e la manda verso i Cacciatori più in alto e più lontano che può.

b) Per *l'onore* dei Battitori e il bello del giuoco, si richiede che questa e tutte le altre battute siano fatte nel modo sopra indicato (*a*) e in maniera che gli avversari possano con facilità pigliare la palla a volo.

c) Perchè questo primo tiro sia considerato *buono,* conviene che la palla non tocchi terra prima del segno *M N,* o non vada di là

dai confini laterali del *secondo* compartimento (*E A F G*) prima d'aver oltrepassato il segno del mezzo (*I L*); altrimenti è detto *cattivo.*

d) Si dice anche che la palla è *cattiva*, se il Battitore non riesce a colpirla con la mestola.

e) Nel caso che il Battitore riesca a mandarla di posta oltre il segno del fondo *E G* il tiro si chiama *volata.*

f) *Corridori.* Dopo aver fatta la prima battuta, il numero *uno* acquista il titolo di *Corridore,* e perde quello di Battitore. Egli deve consegnare subito la mestola al numero *due* e portarsi sulla linea *F D,* in attesa di poter compiere una *corsa* nello stadio.

g) Con questa corsa il Corridore, nel modo che verrà indicato (4), deve andare fino al *segno di rifugio G H,* toccarlo e ritornare, quando crede, sulla linea di partenza *F D,* senz'essere colpito dalla palla che gli avversari gli possono tirar contro (2 *b*, 5 *b*): riescendo a far questo, la sua corsa è dichiarata *valida,* e va registrata dal Segnatore a vantaggio del suo partito (6 *d*), il quale per essere dichiarato vincitore alla fine del giuoco, deve avere fatte più corse valide degli avversari.

2. Difesa.

a) *Afferrare la palla a volo.* I Cacciatori tentano di afferrare a volo la palla buona (1 *c*), con una mano o con due, secondo che s'è fissato prima di cominciare la partita, e se vi riescono, *vincono un punto.*

b) *Cogliere e raccattare la palla.* Altrimenti il Cacciatore che l'ha più alla mano, la coglie al balzo o la raccatta; poi, osservato se nello stadio v'è qualche corridore a tiro, gliela scaglia contro (5), se no la invia di ritorno ai Battitori nel primo compartimento.

c) *Palla di ritorno.* Quando si rimanda la palla, questa deve arrivare con la massima celerità e per la via più breve presso il Battitore di turno che sta attendendola sulla pedana, in modo ch'egli possa afferrarla a volo o dopo il balzo, e non abbia a perder tempo per raccattarla. A tal fine la palla non si deve scagliare, ma lanciare di sottomano; e nel caso che il giocatore che l'ha da rimandare si trovasse troppo distante dalla pedana, conviene che la passi a uno del suo partito più vicino di lui alla linea di battuta, perchè quegli a sua volta la lanci al Battitore.

d) Se la palla ritorna alquanto distante dalla pedana, l'ultimo dei Cacciatori, situato dietro al primo compartimento (*A B C D*), la raccatta, poi la passa al Battitore di servizio.

Avv. Il Battitore che ha la mestola in mano e con quella a suo tempo batte la palla, dicesi in *servizio*, gli altri sono detti Battitori in *riposo*.

3. Continuazione del giuoco.

a) I Battitori uno dopo l'altro, nell'ordine numerico determinato dai contrassegni, prestano tutti il servizio di battere la palla e di correre

lo stadio, come ha fatto il primo, e per loro valgono le norme date ai numeri 1 e 2.

b) Terminata la corsa nello stadio, il Corridore rientra nel suo compartimento, riacquista il titolo di Battitore e va a collocarsi dopo l'ultimo dei suoi compagni, in attesa d'un altro turno di servizio, il quale viene prestato non più nell'ordine numerico del primo, ma secondo l'ordine di ritorno dallo stadio.

c) Appena però i Cacciatori hanno guadagnato un certo numero di punti, precedentemente determinato, i Battitori perdono il loro posto, e i due partiti si scambiano il compartimento e gli uffici.

4. La corsa nello stadio.

a) Il Corridore può cominciare o continuare la corsa nello stadio, dopo un palla *buona* (1 *c*) battuta da lui stesso o da uno del suo partito.

b) Dopo una palla *cattiva* (1 *c. d.*) *la corsa non é valida*, e deve rifarsi dal punto in cui fu cominciata.

c) Finchè la palla è nelle mani dei Cacciatori, i Corridori possono correre; appena è ritornata nelle mani dei Battitori o nel loro compartimento, la corsa dev'essere subito interrotta.

d) Il Corridore che ha cominciata la corsa, e prevede di non poterla continuare senz'essere colpito, può tornare indietro e aspettare

un'altra occasione più favorevole per ricominciarla.

e) Durante la corsa è permesso fare qualunque movimento per schivare la palla; ma è proibito oltrepassare i confini laterali del campo.

f) Il Corridore che oltrepassa tali confini deve ricominciare la corsa.

g) Colui al quale fu scagliata la palla e non fu colpito, oppure fu toccato con la palla di rimbalzo o inviata di lancio, ha diritto di ritornare subito nel suo compartimento senza percorrere tutto lo stadio, e di far registrare la sua corsa come valida.

h) I Corridori sono salvi dalla caccia degli avversari soltanto sul segno di rifugio *G H*.

i) La corsa nello stadio può essere cominciata o continuata da più Corridori nello stesso tempo.

5. La caccia ai Corridori.

a) Il Cacciatore che ha afferrata o raccattata la palla mandatagli dagli avversari (1 *a*), deve immediatamente o tirarla contro un Corridore, o passarla ad un altro dei suoi compagni, o inviarla di ritorno ai Battitori, secondo che egli ritiene più opportuno per l'interesse della partita.

b) La tira contro il Corridore, se ha la probabilità di colpirlo, rammentando quello che è stato detto al numero 4. *g;* la passa ad un altro compagno, lanciandogliela, se è in posizione più favorevole di lui a colpire un Corridore

fuggente; la invia *subito* di ritorno agli avversari, se nello stadio non v'è nessun nemico a tiro da dargli la caccia.

c) Non è permesso di trattenere la palla in mano, ed è anche proibito ai Cacciatori di muoversi dal posto per tirarla ai Corridori: se si verificasse questo, il colpo non sarebbe valido per la vincita del punto (6 *b*).

d) La caccia agli avversari dev'essere fatta *scagliando* la palla, e non *lanciandola* (Prel. V. 10 pag. 26), altrimenti il tiro non è valido.

e) Purchè i Corridori non tocchino *il segno di rifugio G H,* possono essere sempre colpiti dai Cacciatori.

f) Il tiro non è valido, se la palla non arriva direttamente di posta contro il Corridore.

g) Un Corridore, non colpito da un avversario, può essere immediatamente colpito da un altro.

h) Il Cacciatore che nel modo prescritto riesce a colpire un avversario nello stadio *vince un punto.*

6. Vincita.

a) I Cacciatori vincono un punto:

1.° Se pigliano la palla a volò (2 *a*).

2.° Se colpiscono un Corridore nella maniera indicata (5).

3.° Se un Battitore fa un tiro cattivo (1 *c*).

4.° Se non colpisce la palla (1. *d*).

5.° Se getta a terra la mestola o la porte

con sè invece di consegnarla al compagno che entra in servizio (1. *f*).

6.° Se un Battitore in riposo (*Avv.* 2. *d*) tocca la palla con le mani.

b) Un determinato numero di punti, per esempio tre, costituisce un giuoco. Terminato un giuoco i due partiti si scambiano compartimento e uffici.

c) I Cacciatori vincono un giuoco anche se riescono a inviare la palla nel compartimento dei Battitori, quando in esso non vi sia più alcuno degli avversari che abbia diritto di batterla.

d) A giuochi pari è dichiarato vincitore quel partito che avrà compiuto il maggior numero di corse valide nelle stadio; e a corse pari quello che avrà fatto più volate (1. *e*).

7. Avvertenza.

Ognuno si studia di far procedere il giuoco con grande lestezza, procurando che la palla sia sempre in movimento e resti nelle mani dei giocatori o in terra meno che sia possibile.

VARIANTE.

Molte volte la lunghezza del campo per questo giuoco è di circa m. 50, e il segno delle volate è dentro il piano del giuoco.

X. PALLA E CACCIA AMERICANA.

(Amer: *Baseball* — Ted: *Ball mit Freistätten*).

I. INTRODUZIONE.

Il *Baseball* è il giuoco della palla più popolare che abbiano gli Americani. È d'origine assai antica: alcuni credono che sia stato portato in America dagli Ugonotti col nome di *Thèque*, il quale è appunto un giuoco simile al *Baseball*, tuttora diffuso in Francia; ed altri lo vogliono derivato dal giuoco inglese *Rounders*, che è pure molto antico.

Questo che presento col titolo di *Palla e Caccia Americana* non è propriamente il vero *Baseball*, ma lo somiglia molto; ne ha i vantaggi ma non gli inconvenienti. I Tedeschi lo chiamano *Ball mit Freistätten* (palla coi posti di rifugio). *Guts Muths* (1) lo descrisse cent'anni fa, e il Prof. *A. Hermann* di Braunschweig l'ha da poco tempo riordinato assai bene nel Catalogo della Ditta *Dolffs e Helle* (2).

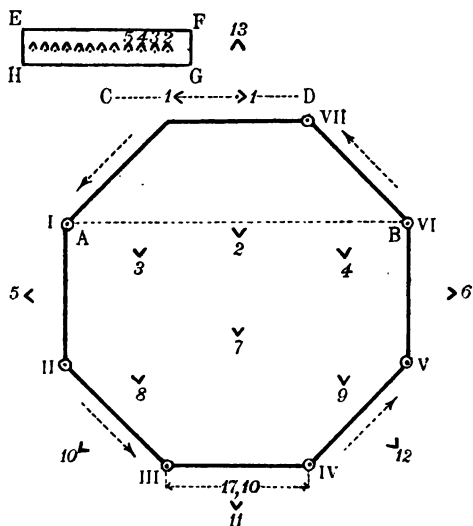
È una variante bellissima del giuoco precedente, utile e dilettevole come quello; richiede un po' più d'attenzione ed è bene insegnarla dopo che è stata imparata la *Caccia Tedesca*.

---

(1) *Guts Muths*, op. cit.

(2) Costruttrice di attrezzi per i giuochi.

TAVOLA XVII.

Palla e Caccia Americana.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo (Tavola. XVII).

Sul terreno del giuoco è tracciato un poligono, il cui perimetro dicesi *stadio*, nel quale viene distinta la linea *A B* come *segno del fallo*.

In cima al campo è indicato un *rettangolo*

HEFG, largo circa due passi e lungo in proporzione al numero dei Battitori.

Fra il poligono ed il rettangolo v'è il segno *CD*, detto ***linea di battuta.***

2. L'occorrente per il giuoco.

Occorrono: sette ***segnali*** agli angoli del poligono per indicare i *posti di rifugio*; una *palla* comune di pelle o di gomma; una ***mestola corta*** (fig. 2, Tav. IV); e i *contrassegni* per i giocatori.

3. I giocatori.

Partecipano alla gara dai 12 ai 30 giocatori, divisi in due partiti — *Battitori* e *Cacciatori* — guidati da un *Capo*.

I Battitori occupano il *rettangolo,* e i Cacciatori stanno, parte dentro il poligono, e parte negli altri posti indicati nella Tav. XVII.

Ogni partito ha un *Segnatore* per notare i punti di vincita e il numero delle corse.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

I giocatori si propongono di raggiungere lo scopo accennato nella *Caccia Tedesca* (pag. 116).

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Principio del giuoco o Attacco.

a) Il giuoco è cominciato dai due Capipartito, che hanno il numero *uno*, disposti sulla

linea di battuta *CD*, uno dirimpetto all'altro, a circa tre passi di distanza fra loro.

b) Il numero uno dei Battitori impugna la mestola con la mano destra, tenuta bassa e alquanto indietro, ha la gamba sinistra posata un po' avanti e sta in atteggiamento di dare alla palla: il numero uno dei Cacciatori, il quale per la parte che eseguisce durante il giuoco si chiama *Mandarino*, ha la palla nella mano destra, il braccio destro indietro, la gamba sinistra avanti, ed è in atto di buttare la palla all'avversario. Al comando: *cominciate* del Direttore del giuoco, il Mandarino con movimento dell'avambraccio destro, da basso in avanti, lancia la palla di sottomano, quasi verticalmente fra sè e il Battitore e poco più in alto del capo, in modo che questi possa liberamente colpirla con la mestola, come se giocasse da sè solo.

Avv. Se la palla è lanciata dal Mandarino a questo modo si dice *data bene*, altrimenti *data male*.

c) Quando la palla è data male, il Battitore ha diritto di rifiutarla, e la rifiuta se non fa l'atto di percuoterla.

Avv. Se il Direttore confermerà che la palla era data male, il rifiuto del Battitore è valido; altrimenti la si considera come battuta.

d) Si chiama palla *buona*, quella mandata di posta dal Battitore almeno oltre il segno del fallo *A B;* e palla *cattiva*, quella la quale, colpita o no, resta di qua da questo segno.

e) Dopo ogni palla buona il Battitore *può*

diventare *Corridore;* e dopo la terza battuta, se la palla fu buona, *deve* cominciare la corsa; se invece fu cattiva, è messo *fuori di giuoco,* vale a dire perde il diritto di correre fino ad un nuovo servizio.

f) Il Battitore, prima di cominciare la corsa, deve *posare* in terra la mestola; e prima d'andare fuori di giuoco, deve *consegnarla* al compagno che gli sottentra.

Avv. Anche in questa gara conviene rammentare che per *l'onore* del partito e per rendere più bello il giuoco, ogni Battitore si deve studiare di percuotere la palla in modo che vada con alta parabola a cadere lontano nel campo avversario, e riesca facile ai Cacciatori di afferrarla a volo.

2. Difesa.

Quello che è stato detto per la *Palla e Caccia Tedesca* al IV. 2. *a, b, c, d,* pag. 117, vale anche per questo giuoco; solamente bisogna aggiungere che la palla è inviata di ritorno non al Battitore di servizio, come nel giuoco precedente, ma al *Mandarino,* il quale, appena l'ha avuta nelle mani, grida: *alt.*

3. Continuazione del giuoco.

Come nella *Palla e Caccia Tedesca* IV. 3. *a, b, c,* pag. 118.

4. Corsa nello stadio.

a) In questo giuoco lo *stadio,* come s'è

detto, è determinato dal perimetro del poligono, e va percorso da destra a sinistra, o tutto di seguito o con fermate intermedie nei *posti di rifugio.*

b) Il Battitore divenuto Corridore (1, *e*), posata in terra la mestola (1, *f*), deve subito andare almeno fino al primo rifugio (A), e compiere più presto che può il giro dello stadio, toccando tutti i segnali che incontra, e procurando di non essere colpito dagli avversari. Arrivato al VII rifugio, la sua corsa è dichiarata *valida* ed è segnata a vantaggio del suo partito.

Però bisogna rammentare le *regole* seguenti:

c) Durante la corsa non si può passare da un rifugio ad un altro già occupato.

d) Se per inavvertenza uno lascia il rifugio per passare in un altro che sia occupato, può rimediare allo sbaglio ritornando al posto di prima, purchè sia sempre libero. Nel caso che non fosse più libero, quel Corridore è messo *fuori di giuoco.*

e) Fuori dei posti di rifugio i Corridori non sono mai liberi dalla caccia degli avversari.

f) Finchè la palla non è ritornata nelle mani del Mandarino, essi hanno il diritto di correre; appena questi è in possesso della palla, e ha gridato: *alt*, la corsa dev'essere interrotta istantaneamente, fino al momento in cui il Battitore in servizio posa in terra la mestola ed entra nello stadio.

g) Il Corridore, colpito da un tiro valido,

è messo fuori di giuoco; quello non colpito o colpito da un tiro non valido, *continua la sua corsa.*

5. Caccia ai Corridori.

Vale quello che è stato detto per la *Caccia Tedesca* al IV, 5, *a, b, c, d, e, f, g*, pag. 120, con le varianti già accennate (2, 4, *g*), cioè: che la palla è inviata di ritorno non al Battitore, ma al Mandarino; e che il Corridore, al quale venne scagliata la palla e non fu colpito, o venne toccato con la palla di rimbalzo o inviata di lancio, non ritorna indietro come nel giuoco precedente, ma continua il giro dello stadio.

6. Fuochi.

a) Quando un Corridore passa accanto a un rifugio senza toccarlo, commette un *fallo;* ma perchè questo porti la pena sotto indicata (*b*), è necessario che venga contrassegnato in questo modo. Il Cacciatore che s'accorge d'un tale sbaglio, deve prendere la palla e con questa andar a toccare il segnale trascurato dal Corridore, e poi gridare: *fuoco!*

b) Quello a cui viene contrassegnato in tal modo un fallo, va *fuori di giuoco.*

7. Il Mandarino.

a). Il Mandarino, che è il migliore del partito, compie l'ufficio di dare la palla ai Battitori per tutto il tempo che dura il giuoco.

b) Ha diritto d'uscire dalla linea di battuta

per toccare con la palla un avversario, il quale si trovi fuori del suo compartimento non per ragioni di servizio, e metterlo *fuori di giuoco.*

c) Può come gli altri Cacciatori raccattare la palla o pigliarla a volo, e può tirarla, *dalla linea di battuta,* agli avversari.

8. Falli.

a) Per i Battitori sono considerati *falli* i seguenti:

1.° Toccare la palla con le mani, fuori di servizio.

2.° Non posare in terra la mestola prima della corsa.

3.° Non consegnarla prima d'andare fuori di giuoco.

4.° Lasciarsela sfuggire di mano durante il servizio.

5.° Fare una palla cattiva alla terza prova.

6.° Rimanere fra due rifugi occupati durante la corsa.

7.° Lasciarsi colpire da un Cacciatore.

8.° Farsi contrassegnare un fallo.

b) Chi commette uno di questi falli, è messo *fuori di giuoco.*

9. Vincita.

a) I Cacciatori vincono *un punto* per ogni palla presa a volo.

b) Vincono *un giuoco*, o con tre punti, o con sei Battitori messi fuori di giuoco. Ad ogni giuoco s'invertono le parti.

c) A giuochi pari, riesce vincitore quel partito che ha compiuto il maggior numero di corse.

Avv. Con giocatori esperti, la vincita del giuoco *può* essere dichiarata dopo ogni punto o dopo ogni fallo.

10. Avvertenza.

L'avvertimento dato per la *Caccia Tedesca* al IV. 7, pag. 122, va ripetuto per questo giuoco.

XI. PALLA E CACCIA INGLESE.

(Ingl: *Fieldball* — Ted: *Feldball*).

I. INTRODUZIONE.

Questo giuoco è conosciuto dagl'Inglesi col nome di *Fieldball*, e di *Feldball* dai Tedeschi (Palla al campo). Può dirsi una semplificazione del *Kricket* combinata con l'azione del *Rounders* (v. Caccia Americana): del primo, ha i vantaggi e non i pericoli; del secondo, ha la disposizione del campo e l'andamento generale.

Il *Kricket* vero, il giuoco classico dell'Inghilterra, è assai pericoloso, e non potrà mai essere accolto nei nostri campi di giuoco. Il *Fieldball* invece, come i due giuochi precedenti, è adatto a tutti i giovani, e riescirà utile e gradito anche da noi (1).

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo.

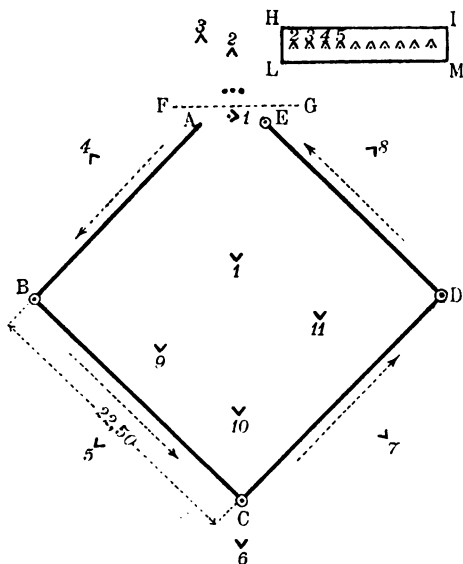
Il terreno per questo giuoco è rappresentato dalla Tav. XVIII, nella quale sono da distin-

---

(1) Anche questo giuoco è descritto dal Prof. *A. Hermann*, nel Catalogo della Ditta *Dolffs e Helle* di Brannschvveig.

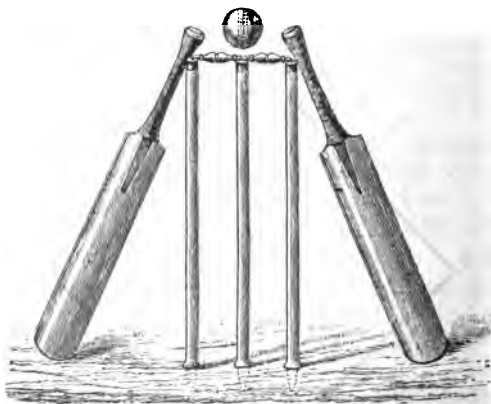
guere: le linee *A B C D E*, che segnano lo *stadio* per i Corridori; la *linea di battuta F G*; *la porta*, indicata dai tre punti sopra la linea *F G*; e il *rettangolo H I L M*, quale compartimento dei Battitori in riposo.

TAVOLA XVIII.

Palla e Caccia Inglese.

2. L'occorrente per il giuoco.

a) *La porta.* La porta è formata da tre bastoncini di legno, lunghi 70 cm. e piantati in modo che sporgano m. 0,60 e dal primo al terzo vi sia una distanza di 20 cm. In cima, questi bastoncini sono riuniti da due sbarrette di legno, tornite a guisa di birilli, le quali completano la porta (Tav. XIX).

TAVOLA XIX.

La Porta per la Palla e Caccia Inglese.

b) Quattro *segnali* per i rifugi.
c) Una *palla* (Prel. III, 3, A, c, 4, pag. 13).
d) Una *mestola lunga* (fig. 3, Tav. IV).
e) I *contrassegni* per i giocatori.

3. I Giocatori.

I due partiti, *Battitori* e *Cacciatori*, occupano il posto indicato dalla Tav. XVIII: i primi stanno dentro il rettangolo; i secondi, parte dentro il quadrato e parte fuori. Il numero *uno* dei Cacciatori, si chiama *Mandarino*, e il *due*, *Custode* della porta.

In ciascuna schiera v'è un *Segnatore*, come nelle altre due Cacce.

III. SCOPO DEL GIUOCO.

I giocatori si propongono di raggiungere lo scopo accennato nella *Caccia Tedesca* (III. pagina 116).

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Il primo Battitore va sulla linea *FG*, volge il fianco destro alla porta, tiene impugnata la mestola con due mani, e tocca il suolo con la parte inferiore di essa per indicare ch'egli è pronto al giuoco.

2. Il Mandarino è nel mezzo del campo a quindici passi dalla porta, con la gamba sinistra un po' piegata avanti, e la palla nella mano destra a braccio disteso indietro. Al comando: *cominciate*, con movimento dell'avambraccio, tira la palla in maniera che *possa* fare il primo balzo quattro passi prima della porta.

3. La palla data a questo modo, si dice *data bene*; altrimenti, *data male.*

4. Il Battitore, se la palla fu data bene, impedisce ch'essa colpisca la porta respingendola fortemente con la mestola, o di posta o dopo il balzo, nella direzione contraria alla porta, e in maniera che gli avversari possano afferrarla prima che tocchi terra.

5. Se la palla fu data male, il Battitore non fa l'atto di percuoterla, e con ciò s'intende che la rifiuta.

Avv. Il Direttore giudica se il rifiuto è valido; in caso diverso la palla è considerata come battuta.

6. Può darsi che il Battitore la prima volta non colpisca la palla, e in questo caso può ritentare il colpo altre due volte; ma dopo la terza prova deve lasciare libero il posto al Battitore, che per ordine numerico ha diritto di sottentrargli.

7. Se respinge la palla, il Battitore *può* diventare Corridore anche dopo la prima prova.

8. Se alla terza prova manda la palla all'indietro, cioè verso la porta, *deve consegnare* la mestola al suo successore e andare *fuori di giuoco.*

9. Se alla terza prova non la colpisce, o la respinge, *posa in terra* la mestola e comincia la corsa nello *stadio,* il quale ha principio nel punto *A* e termina in *E.*

10. Nel caso che un Battitore non riesca a colpire la palla alla terza prova, i Cacciatori

tentano di *contrassegnargli il fallo* a questo modo. Uno di loro raccatta la palla, e con essa si prova d'andar a toccare il primo posto di rifugio (*B*), prima che vi giunga il Battitore che commise lo sbaglio; riuscendovi, grida: *fuoco,* e quel Battitore è messo *fuori di giuoco.*

11. Se il Mandarino colpisce la porta con una palla inviata nel modo prescritto (2), fa andare *fuori di giuoco* l'avversario che la difendeva.

12. Il Mandarino può prendere a volo la palla respinta dal Battitore e colpire i Corridori.

13. Quando la palla ritorna in mano del Mandarino, questi grida: *alt,* e la corsa si deve subito interrompere. Però se il Corridore è proprio nel mezzo a due posti di rifugio, dopo l'*alt* del Mandarino, gli è permesso di passare nel rifugio che ha davanti; e se non è nel mezzo, deve andare a quello più vicino. Perciò è bene, prima del giuoco, determinare in qualche modo il punto intermedio fra i rifugi.

14. Il *Custode,* che dopo il Mandarino è il miglior giocatore del partito, sta dietro la porta ed ha l'incarico:

a) Di rinviare, molto presto e con getto sicuro, al Mandarino la palla data bene, ma non respinta.

b) Di pigliare a volo quella palla che fu appena sfiorata dalla mestola del Battitore o che fu battuta verticalmente.

c) Di tirare a un Battitore in riposo fuori del suo compartimento.

d) Di colpire un Corridore.

15. Al Custode, se il numero dei giocatori non è troppo piccolo, viene dato un *Assistente,* che porta il numero tre ed ha gli stessi incarichi del Custode.

2. Corsa nello stadio e caccia ai Corridori.

A queste norme principali sono da aggiungere quelle che si riferiscono alla *corsa nello stadio* e alla *caccia ai corridori,* date nei due giuochi precedenti (v. *Caccia Amer.* IV, 4 e 5, pag. 127 e 128).

3. Fuori di giuoco.

16. È messo *fuori di giuoco* il Battitore:

a) Che lascia colpire la porta dal Mandarino.

b) Che manda la palla dietro la porta.

c) Al quale viene presa la palla a volo.

d) Che tocca la porta.

e) Che non posa in terra la mestola prima della corsa.

f) Che non la consegna prima d'andare fuori di giuoco.

g) Che la lascia cadere durante il servizio.

h) Che si fa contrassegnare un fallo (10). (v. anche *Caccia Amer.* IV, 6, *a,* pag. 129).

i) Che rimane fra due rifugi occupati durante la corsa.

l) Che esce dal suo compartimento quando è in riposo (v. *Caccia Ted.* IV, 2. *Avv.,* pag. 118).

4. Vincita.

17. I Cacciatori vincono un giuoco, o con due palle prese a volo, o con sei Battitori messi fuori di giuoco.

18. A giuochi pari, vince quel partito che ha compiuto il maggior numero di corse (v. *Caccia Amer.*, IV, 9. *Avv.* pag. 131).

XII. PALLA AVVELENATA.

(Fr. e Belg: *La balle empoisonnée*).
(Tavola XX, fig. 2).

Circa 30 giocatori divisi in due schiere, numerate e contrassegnate, prendono parte alla gara. Una di esse, designata dalla sorte, occupa il compartimento dei *Corridori A B F E* (I); l'altra quello dei *Cacciatori E F H G* (II).

Al cenno di chi dirige il giuoco, il Capo dei Cacciatori, da un punto fissato prima di cominciare la sfida, lancia una palla comune di gomma, in modo che, dopo il primo balzo, il Capo dei Corridori, dal suo compartimento, possa respingerla con un colpo di palma o di pugno. Subito dopo, tutti i Corridori fuggono nel compartimento *G H C D* (III), procurando di non essere colpiti dalla palla che gli avversari, dopo averla prestamente ripresa, tirano contro di loro. Se i Cacciatori riescono a colpire un nemico, s'invertono le parti; se no, si ripete la sfida dal III compartimento, e i Corridori segnano una corsa valida a loro vantaggio.

TAVOLA XX.

Fig. 1. Il Pome o la Guerra.

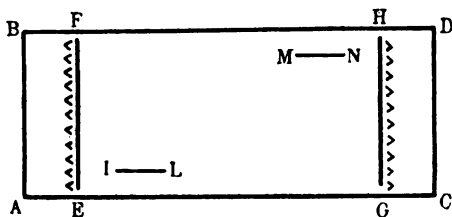
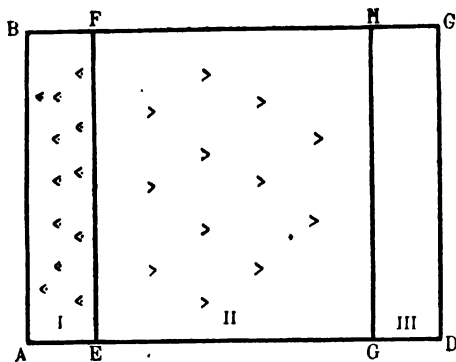



Fig. 2. La Palla avvelenata.

Regole. — 1. Ogni Cacciatore per turno, deve lanciare la palla ai Corridori, e ciascun Corridore per turno, deve respingerla.

2. La palla respinta dal Corridore non deve battere oltre i confini del II compartimento.

3. Quando la palla non è ben lanciata e ben respinta non può aver luogo la corsa, e chi ha commesso lo sbaglio è surrogato da un altro.

4. Dal posto che viene colta o raccattata la palla, si deve gettarla ai Corridori (e non lanciarla), e perchè il colpo sia valido, conviene che sia di posta e non di rimbalzo.

5. Il partito che da ultimo ha compiuto più corse, è dichiarato vincitore.

XIII. LE TRE BATTUTE.

(Ted: *Das Stampfen*).

Circa 12 giocatori divisi in due squadre eguali (*Corridori* e *Cacciatori*), poste una di fronte all'altra, lungo i confini minori d'un lungo rettangolo, prendono parte alla caccia.

Il numero uno del partito designato dalla sorte (Corridori), dal segno che indica il principio del giuoco, situato a pochi passi dai giocatori, scaglia la palla con un colpo di palma nel compartimento avversario; poi corre subito fino al segno del mezzo; ivi fa tre battute con un piede contando ad alta voce: *uno*, *due*, *tre*; infine ritorna

più rapido che può al punto di partenza. Se uno degli avversari (Cacciatori), che intanto ha con prestezza raccattata la palla, riesce a colpire di posta il fuggente, prima che arrivi nel suo compartimento, vince un punto; se no, lo perde.

Uno dopo l'altro tutti i Corridori ripetono la sfida come ha fatto il numero uno, poi s'invertono le parti.

Il partito che riesce a far prima un determinato numero di punti è dichiarato vincitore.

XIV. LE TRE PALLE.

Tutti i ragazzi, meno uno che va nel mezzo e fa da *Cacciatore,* disposti in una fila, percorrono di corsa uno stadio determinato: per es., girano attorno alla palestra.

Il Cacciatore collocato nel mezzo sopra una pedana, e possibilmente voltato verso una parete libera, scaglia una dopo l'altra tre palle di gomma contro i *Corridori,* e se riesce a colpirne uno, il colpito diventa Cacciatore; non riuscendovi, raccatta le palle, e torna alla carica, continuando la caccia, finchè qualcuno non viene a liberarlo.

Quando le palle sono nelle mani del Cacciatore, la squadra va di corsa, e quando sono in terra, va di passo.

I Corridori possono schivare la palla.

XV. INDOVINALA GRILLO.

I giocatori sono schierati su due righe opposte a circa venti passi di distanza. Uno di essi va nel mezzo e volge il dorso alla riga che ha la palla.

Chi ha la palla, la getta contro colui che è nel mezzo, il quale, se rimane colpito, si volta indietro, e, senza indugiar troppo, tenta d'indovinare il nome del tiratore: se ci riesce, il tiratore passa nel mezzo; altrimenti il colpito volge il dorso alla schiera contraria e il giuoco continua. Chi non colpisce giusto passa nel mezzo.

CONTINUAZIONE DEL PALLEGGIO

XVI. PALLA AI QUATTRO CAMPI.

(Tavola XXI, Fig. 2).

Sul piano rettangolare del giuoco (16 × 8), perpendicolarmente al segno del mezzo, è tracciata una linea che ripartisce il terreno in quattro campi eguali. Sul segno del mezzo è disteso un cordino alto un metro.

Ogni campo è occupato da un giocatore, il quale si propone di mandare o rimandare la palla di sopra al cordino, in modo che batta di posta dentro il compartimento degli avversari e possa venire respinta con *facilità.*

Si può dare alla palla o con la palma o con la mestola o con la racchetta, e si deve darle mai di posta, ma sempre dopo il primo balzo.

Chi la colpisce a volo, o non le dà dopo il primo balzo, o non la manda di là dal cordino, o la fa battere in terra fuori del campo, commette un *fallo* e perde un punto.

TAVOLA XXI.

Fig. 1. Palla al Fosso.

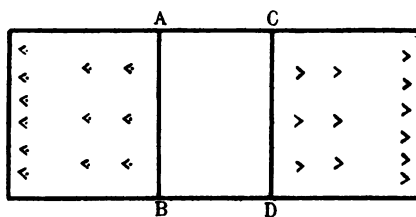
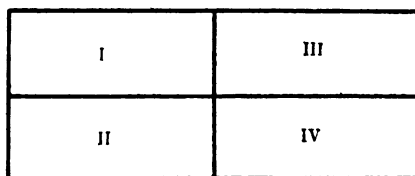
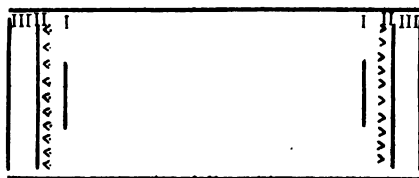



Fig. 2. Palla ai quattro Campi.

I	III
II	IV

Fig. 3. Le tre Sbarre.

III II I I II III

Commette un *fallo* anche chi respinge la palla non caduta nel proprio campo.

Dopo alcuni minuti ai primi giocatori sottentrano altri quattro, e così di seguito. Terminato il turno, riuscirà vincitrice quella schiera che ha perduto meno punti.

XVII. ESCI DI LÌ.

(Tavola XXII, Fig. 3, pag. 168).

Possono partecipare alla gara 16 giocatori, divisi in due schiere avversarie. Quattro giocatori per parte vanno nel mezzo: di questi, i due favoriti dalla sorte stanno davanti nella prima riga, a una determinata distanza dal segno del mezzo, e gli altri due stanno di dietro nella seconda riga a pochi passi dalla prima.

Cominciano a giocare i due davanti, ossia i numeri uno, e si propongono di far durare a lungo il palleggio fra loro. Allorchè uno di essi prevede di non riuscire a ribattere la palla, sta fermo e la lascia al compagno numero due, che ha di dietro, sempre vigile e pronto al giuoco. Ma quando il giocatore della prima riga fa l'atto di respingere la palla e non riesce a colpirla, e invece sua le dà il numero due, questi passa nella prima riga, e chi sbagliò il colpo, nella seconda. Se tanto l'uno quanto l'altro non danno alla palla, restano tutt'e due al loro posto. Av-

viene lo stesso cambio di posto per qualunque altro fallo commesso dal giocatore della prima riga.

Sono considerati *falli* questi: 1.° Non passare di posta il segno del mezzo con la palla. 2.° Non colpirla almeno dopo il primo balzo. 3.° Mandarla oltre i confini laterali del campo.

Ogni fallo porta la perdita di un punto, e dopo un determinato tempo, ai primi giocatori sottentrano altri quattro, i quali procedono come gli altri.

Vince la squadra che fa più punti in un dato tempo.

XVIII. PALLA AL FOSSO.

(Tav. XXI, Fig. 1, pag 146).

Possono partecipare alla gara 16 giocatori divisi in due schiere. Il giuoco si fa come quello precedente, se non che stanno nel mezzo 6 giocatori per parte divisi in due righe, i quali devono ogni volta mandare la palla di là dalle linee *A B*, *C D*, che rappresentano un fosso attraverso il campo del giuoco.

La larghezza del fosso è relativa all'abilità e alla forza dei giocatori.

XIX. PALLA AL CORDINO.

Attraverso il piano del giuoco e sopra il mezzo del campo viene disteso un cordino alto da terra almeno tre metri. I giocatori, disposti o come per il *Pallone* o come per l'*Esci di lì*, eseguiscono il palleggio con l'obbligo di far passare ogni volta la palla sopra il cordino, altrimenti perdono un punto.

XX. PALLA BATTUTA.

I ragazzi sono partiti in due squadre numerate che si dispongono una in faccia all'altra ai due capi del giuoco. I due primi d'ogni squadra vanno verso il mezzo ad una certa distanza; poi uno di loro batte, vicino e davanti a sè, la palla, e quando balza da terra, l'invia con un colpo di palma all'avversario. Questi aspetta che arrivi a terra, la coglie al balzo nel modo convenuto (o con due mani o con una), poi la batte subito in terra, e la rimanda all'altra parte al numero due sottentrato all'uno.

Tutti i giocatori, a coppia a coppia, compiono successivamente l'ufficio di battere e ribattere la palla.

Vince la squadra che fa prima un determinato numero di punti.

XXI. PALLA AL BALZO.

Come il giuoco precedente, se non che la palla si respinge subito dopo il balzo senza fermarla.

XXII. IL TIROCINIO CON LA PALLA.

A) **Esercizi individuali.**

1. Lanciare la palla in alto e prenderla con due mani.
2. Gettarla in terra e coglierla al balzo con due mani.
3. Lanciarla contro il muro e prenderla con due mani.
4. I primi tre esercizi con una mano sola.
5. Gettare la palla in terra, e, dopo il balzo, lanciarla in alto con un colpo di palma; poi prenderla con due mani o con una.
6. Lanciarla contro il muro, e, dopo il balzo, rilanciarla.
7. Lanciarla contro il muro e rilanciarla di posta.
8. L'esercizio 7 con la mestola, col tamburello, con la racchetta.

B) **Esercizi collettivi.**

1. Afferrare a volo con due mani la palla lanciata da un altro.

2. Afferrarla dopo il balzo, prima con due mani, poi con una.

3. Respingerla dopo il balzo.

4. Respingerla a volo.

5. Gli esercizi 3 e 4 con la mestola, col tamburello, con la racchetta.

PASSARE LA PALLA

XXIII. LA BURLA.

(Ted: *Die Jagd nach dem Ball*).

Tutti i giocatori, meno uno che rimane fuori e fa da *Corridore*, sono disposti in circolo a prima distanza (Prel. V. 6. c. pag. 24). Il primo prende una palla grossa (Prel. III 3. A. c. 14, pag. 13) la porge al secondo, il secondo al terzo e così di seguito, e tutti, movendosi con la massima rapidità, procurano di farle compiere velocemente il giro del circolo da destra a sinistra; mentre dalla parte opposta a quella in cui comincia il giuoco, il Corridore va attorno al circolo da destra a sinistra, e cerca di raggiungere la palla e toccarla: quando è riuscito a far questo entra nel posto di quello a cui l'ha toccata. Però, allorchè i giocatori vedono la palla in pericolo, vale a dire quando questa è vicina ad essere toccata dal Corridore, non sono più obbligati a farla andare nello stesso verso, ma la possono porgere al compagno di destra o di sinistra a

loro piacere, e figurare anche di darla a uno e porgerla invece all'altro. Con questa astuzia il Corridore è obbligato a cambiar direzione, e il giuoco riesce perciò molto divertente per quelli che sono nel circolo.

REGOLE. — 1. La palla si deve porgere sempre con due mani al più vicino, e non si può mai nè gettare nè passare ad un altro compagno più lontano.

2. Chi lascia cadere la palla diventa Corridore.

3. Il Corridore deve sempre restare fuori del circolo.

4. La corsa dev'essere cominciata dalla parte opposta a quella in cui trovasi la palla.

XXIV: LA CACCIA ALLA PALLA.

(Ted: *Die Jagd nach dem Ball*).

I giocatori si dispongono in circolo a doppia distanza (Prel. V. 6. d, pag. 24), meno uno che va nel mezzo ed è detto *Corridore*. Uno di quelli che sono nel circolo, getta con due mani una grossa palla (Prel. III. 3. A. c. 14, pag. 13) a un altro qualunque dei suoi compagni; colui che la riceve, la getta ad un altro e così di seguito. Il Corridore, mentre la palla vola da una parte all'altra del circolo, o mentre è nelle mani di qualche giocatore, tenta di toccarla, e riuscendovi entra nel posto di quello che fu ultimo ad aver la palla.

Regole. — 1. Nessun giocatore, ad eccezione del Corridore, può entrare nel circolo per gettare o raccattare la palla.

2. La palla si deve gettare e mai porgere.

3. Se la palla cade dentro il circolo, chi l'ebbe per ultimo nelle mani, dà il cambio al Corridore; e se cade fuori, chi l'ha più vicina, deve raccattarla prima che il Corridore la tocchi; altrimenti questi è surrogato da chi la lasciò cadere.

XXV. LE PALLE FRA LE RIGHE.

Disposti i ragazzi su due righe una di fronte all'altra, contati e contrassegnati nel modo seguente: $\frac{1\ \ 2\ \ 3\ \ 4\ \ 5\ \ 6\ \ 7\ \ 8\ \ 9\ \ 10}{1'\ 2'\ 3'\ 4'\ 5'\ 6'\ 7'\ 8'\ 9'\ 10'}$, si dà all'1 e al 10 una palla di differente colore; poi al comando: *cominciate*, l'1 la getta al 2', questi al 3, il 3 al 4' e così di seguito fino al 10': ivi giunta viene rimandata indietro per la via inversa dagli stessi ragazzi.

Il simile fa il 10: vale a dire, egli getta la palla al 9', questi all'8, l'8 al 7' ecc.; quando la palla è arrivata all'1, torna indietro per la via inversa.

Le due palle partono nello stesso tempo, e i numeri che fanno ritornare più presto la loro palla al punto di partenza, riescono vittoriosi.

XXVI. LE PALLE NELLE FILE.

Messi i ragazzi su quattro file eguali, e data una palla al primo d'ogni fila, dopo il comando: *cominciate,* ciascuno, voltandosi a sinistra, passa la palla al compagno che ha di dietro, il quale la consegna subito all'altro dietro e così di seguito: allorchè essa è arrivata nelle mani dell'ultimo della fila, è fatta ritornare per la via inversa. Riesce vincitrice quella fila in cui la palla giunge prima al punto di partenza.

XXVII. LE PALLE NEL CIRCOLO.

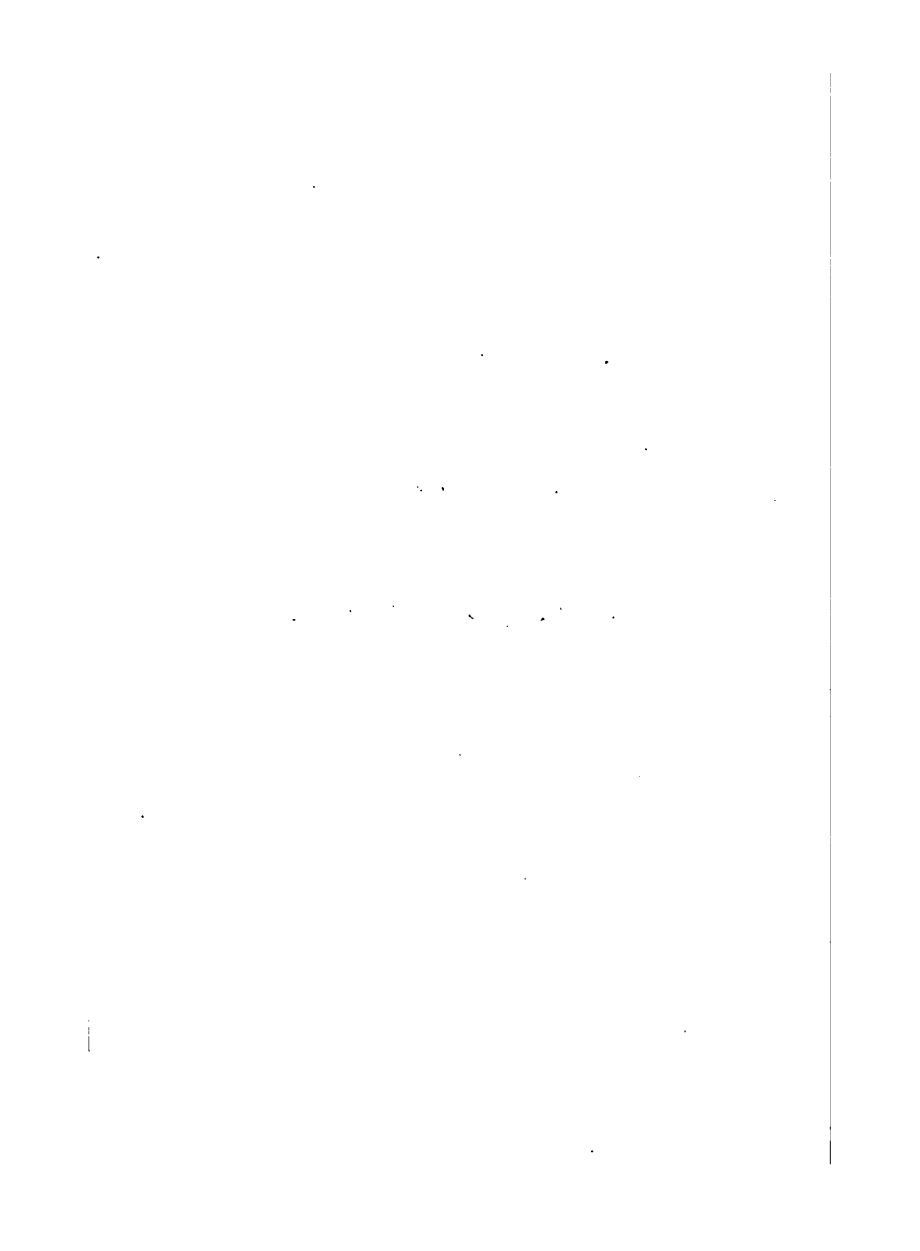
I giocatori schierati in circolo sono *contrassegnati* in *dispari* e in *pari.*

Essendo per es: in 30, i numeri 1 e 16 ricevono una palla ciascuno di differente colore, e dopo il comando di chi dirige il giuoco, tutti e due nello stesso tempo passano la palla a *sinistra,* e in modo che una vada dall'1 al 3, dal 3 al 5, dal 5 al 7 ecc.; e l'altra dal 16 al 18 dal 18 al 20 e così via. I numeri dispari procurano di far andare la loro palla con la massima rapidità, e altrettanto fanno i pari. In questa gara segue che una palla raggiunge e oltrepassa l'altra, e la schiera dispari o pari, che si lascia oltrepassare dalla palla degli avversari, perde un punto.

Quella che vince prima tre punti, vince il giuoco.

PARTE TERZA

GIUOCHI DI CORSA

(RINCORRERSI)

XXVIII. IL GIUOCO DEL POME
o
LA GUERRA.

(Ingl: *Prisonner's base* — Ted: *Barrlaufen* — Fr: *Les barres*).

Ha sempre gran piacer chi sta da parte,
Mirando attento l'allegre contese,
Dov'un mostra la forza, un altro l'arte,
Questo si fugge e quel viene alle prese.
IL LASCA. — (an. 1559) (1).

I. INTRODUZIONE.

Vi sono reminiscenze letterarie di questo giuoco nel Morgante Maggiore di *Luigi Pulci*: " Ma di tornar a bomba è 'l fin del pome „ (2); e nel Ciriffo Calvaneo di *Luca Pulci*: " Quando facean palestre, e quando pomi „ (3). Secondo il *Cherubini* (4), pare che anche *Dante* l'abbia ricordato nel verso: " Come al fanciul si fa ch'è vinto al

---

(1) *Antonf. Grazzini*, op. cit. « Canto dei giocatori di pome ».
(2) Cant. 2 st. 8. Pubblicato nel 1482.
(3) Cant. 2 st. 18. Pubblicato poco dopo il 1482.
(4) *F. Cherubini*. Vocabolario Milanese, italiano. Miano, 1839.

pome „ (1). — Il “ Canto dei giocatori di pome „ del *Lasca* (2) rende un po' più ampia l'arida definizione del *Pome* data dall'antica Crusca: “ Giuoco antico di Firenze. Spezie di lotta in partita „ (3); ma non dà un'idea chiara del modo con cui si eseguiva. Qualcuno servendosi delle erudite annotazioni del Malmantile fatte da *Paolo Minucci*, il quale per ispiegare la frase: “ *toccar bomba* „ (4), descrive il giuoco *Birri e ladri*, detto anche *a bomba*, ha confuso questo col *Pome* ed ha creduto che uno equivalga all'altro; perchè in tutt'e due il luogo da cui uno si parte e a cui arriva si chiama *bomba* (lat. *meta*) (5). Ma fra l'uno e l'altro v'è notevole differenza.

Quello descritto dal *Minucci* è piuttosto giuoco da fanciulli (vedi pag. 191): il *Pome* invece, stando al canto del *Lasca* già citato, “ era una specie di guerra, in cui ciascuno doveva affaticarsi per restare di sopra al nemico; i giocatori che vi prendevano parte avevano

divisa e contrassegno
Trombe, tamburi, zùfoli e bandiera

e dovevano essere giovani arditi, gagliardi e destri alla corsa e alle prese di lotta. „

Si crede che il *Pome*, cogli anni, sia stato molto semplificato, e abbia preso diversi nomi secondo i paesi in

---

(1) Purg. Cant. 25, v. 45.

(2) *Antonf. Grazzini* op. cit. « Canto dei giocatori di pome. »

(3) Pubblicata nel 1612.

(4) *Malmantile* cant. 2, st. 32: « *Bomba*, gr. *bómbos*, lat. *bombus*, vuol dire ronzio, rimbombo. È detto così da quel rumore che fanno i ragazzi colla voce e colle mani, per far conoscere che toccano il luogo immune ».

(5) *Zambaldi*. Voc. etim: *Bomba* — voce imitativa del suono *Bom*.

cui è fatto. E così ora si chiama: a Firenze, *La Guerra* o *Guerra francese* — in Sicilia, *A li Palazzi* o *A li Paladini* — in Calabria, *I Prigionieri* — nelle Marche, *A Bosco* — nell'Umbria, *I Castelli* — a Venezia, *I S'ciavi* (gli schiavi) — a Milano, *A Bara* — nel Monferrato, *La Barra* — in Piemonte, *Bara rota.*

Ha conservato il suo nome: a Mantova, *Zugar a la Poma* — a Verona: *A Poma* — e in altre parti del Veneto.

Anche il *Gherardini* (1) e il *Cherubini* (2) confermano che il giuoco del *Pome* corrisponde a questo della *Guerra*, che ha tanta varietà di nomi.

II. PREPARATIVI.

1. Il luogo. (Tavola XX fig. 1, pag. 141).

Il campo per questo giuoco è di forma rettanlare: la sua lunghezza è proporzionata all'età dei giocatori e può variare dai 30 ai 60 m. Davanti ad ogni lato corto del rettangolo è tirata una linea, EF-GH, che si chiama *sbarra* o *bomba*; e dalla parte destra dei giocatori perpendicolarmente ad ogni sbarra, v'è un tratto di linea, IL-MN, detta *linea dei prigionieri.* Si avverte che le *sbarre* non corrispondono alla larghezza del campo A B e C D, ma sono un po' più lunghe della linea occupata da ogni partito di giocatori disposti in riga a pochi centimetri d'intervallo.

Nel piano del giuoco oltre al quadro principale

(1) *Giov. Gherardini.* — Supplementi a' Vocabolari italiani — Milano 1862.

(2) *F. Cherubini.* Op. cit.

EFHG, entro cui ha luogo la gara, si distinguono altri due compartimenti ABFE e GHDC i quali sono occupati dai giocatori in riposo.

2. L'occorrente per il giuoco.

Almeno uno dei partiti deve avere un contrassegno, e però occorrono le placche necessarie (Prel. III. 2, *b*, pag. 10).

3. I giocatori.

Possono prender parte alla gara dai 20 ai 40 giocatori, divisi in due schiere — *Rossi* e *Verdi* — le quali si dispongono una dirimpetto all'altra presso le linee EF, GH, in modo che il primo e l'ultimo d'ogni riga siano quasi all'estremità della sbarra (bomba) (1).

III. SCOPO DEL GIUOCO.

L'intento del giuoco è di far quanti più prigionieri si possa, e all'occorrenza attraversare la sbarra nemica senza rimaner presi.

IV. ANDAMENTO DEL GIUOCO.

1. Primo assalto.

a) Il Capo del partito designato dalla sorte (Prel. V. 2, *a*, pag. 19), per es: il Capo dei *rossi*

---

(1) La *bomba*, nelle Marche è detta: *tocco* — a Venezia: *mea* — a Bologna: *saeluo* — in alcune parte del Veneto: *tana* o *mare* — a Parma: *mama*.

va o manda uno de' suoi compagni a sfidare un nemico. Lo sfidatore (rosso 1) va verso la sbarra degli avversari, si ferma davanti a chi vuole sfidare, vicino o lontano secondo la sua abilità e il suo coraggio, e lo chiama forte per nome. Lo sfidato (verde 1), appena ha udito il suo nome, lascia la sbarra, insegue lo sfidatore, il quale intanto ha fatto un rapido *dietro-front* ed è fuggito, e cerca di toccarlo prima che rientri nel suo compartimento: se gli riesce, il rosso 1 diventa *prigioniero* del partito verde, ossia *perde un punto.*

b) Ma il vincere un punto non è molto facile, perchè intanto un altro *qualunque* dei rossi, che chiameremo: rosso 4, appena ha veduto il compagno in pericolo d'esser raggiunto, corre in suo aiuto e tenta di toccare il rincorritore (verde 1), il quale, appena s'accorge d'essere minacciato, ritorna rapidamente alla sua sbarra.

c) In aiuto di questo verde 1 inseguito, esce uno *qualunque*, che chiameremo verde 6, il quale rincorre l'avversario (rosso 4) e lo costringe a ritirarsi.

d) Il giuoco procede sempre così. Alternativamente dall'una parte e dall'altra esce un giocatore, il quale tenta di colpire un avversario uscito *prima;* e questo andirivieni dura, finchè uno non rimanga prigioniero.

2. Interruzione del giuoco.

Quando uno tocca regolarmente un nemico

grida, *alt*: e il giuoco si ferma, finchè tutti, meno il prigioniero (4, *a*), siano rientrati al loro posto.

3. Prime regole.

a) Uno può inseguire e far prigionieri solamente gli avversari usciti *prima* di lui dalla propria sbarra.

b) Qualunque azione del giuoco non è valida se non è cominciata dalla sbarra.

c) Non si può partire da una sbarra in più giocatori nello stesso tempo, e quando questo accadesse, uno solo continua a correre avanti e gli altri devono retrocedere.

4. Il primo prigioniero.

a) Il giocatore che è toccato regolarmente, diventa prigioniero di chi lo tocca, e va a mettersi sulla linea dei prigionieri IL o MN, a cinque metri di distanza dalla sbarra nemica.

b) Di solito i prigionieri stanno a gambe aperte, col braccio destro disteso verso i loro compagni, quasi in atto di chiedere soccorso, e osservano nello stesso tempo se gli avversari in riposo restano dentro il loro compartimento.

5. Secondo assalto.

a) Ammesso per es: che il primo toccato sia un rosso, colui che lo toccò, quando tutti sono ritornati nel loro compartimento, continua il giuoco, procedendo come per il primo assalto

(1, *a*). Se non che ora i rossi hanno per iscopo principale di liberare il compagno rimasto prigioniero, e lo liberano se uno di loro può toccargli la mano, che, come s'è detto (4, *b*), tiene preparata in avanti: i verdi dal loro canto badano di non lasciarsi rapire il prigioniero, anzi s'adoprano per farne un altro.

b) In tale contrasto avviene o che il prigioniero è liberato, o che qualcuno dei giocatori rimane preso. Allora si ferma di nuovo il giuoco (2), e tutto procede come è già stato indicato (4, *a*; 5, *a*).

6. Secondo prigioniero.

a) Quando da una stessa parte vi sono due prigionieri, il secondo si colloca sulla linea del primo nella solita posizione (4, *b*), e tutt'e due si tengono per la mano in attesa d'essere riscattati.

b) Due prigionieri se sono uniti per la mano, sono liberati col toccarne uno solo; se non sono uniti, resta libero solo il toccato.

7. Attraversare la sbarra nemica.

Se uno, senz'essere toccato, riesce ad attraversare la sbarra occupata dal partito avversario, libera tutti i suoi compagni che fossero prigionieri.

Anche in questo caso il giuoco si ferma, e il vincitore ricomincia la sfida nel modo solito (1, *a*); oppure, contando: *uno, due, tre,* dà tre colpetti sulla mano di quello che vuole sfidare, il quale

sta con la gamba destra piegata avanti e il braccio destro disteso avanti con la palma in su, poi scappa: lo sfidato gli corre dietro.

8. Altre regole.

a) Chi senza diritto (3 *a*) tocca un avversario è fatto prigioniero.

b) Rimane anche prigioniero colui che oltrepassa i confini laterali del campo o che corre didietro ai prigionieri.

c) Se nello stesso tempo viene toccato un nemico da ambe le parti, nessuno dei due rimane prigioniero.

d) Quando un partito nello stesso tempo tocca due avversari, non ne può far prigioniero che uno, però ha libertà di scegliere quello che più gli piace.

e) Così se contemporaneamente libera un prigioniero e tocca un avversario, può scegliere o l'uno o l'altro; perchè non si può mai vincere più di un punto alla volta.

9. Vincita.

Il partito che per primo riesce a fare un certo numero di prigionieri, rimane vincitore.

Rinnovandosi il giuoco, le due schiere cambiano compartimento, e il partito sconfitto, comincia il primo assalto.

10. Avvertenza.

Quando le schiere sono molto numerose, lungo

i lati maggiori del campo sono posti due Assistenti (Prel. IV) i quali giudicano, in caso di controversia, a chi spetta la ragione.

XXIX. SBARRE E BANDIERE.

Il giuoco precedente può farsi con le bandiere, e allora a quanto s'è detto, conviene aggiungere queste norme.

1. Nei punti I e N sono piantate due bandiere del colore del partito a cui appartengono.

2. Finchè non v'è nessun prigioniero, la conquista della bandiera nemica è lo scopo della gara, e se ad uno riesce portarla nel proprio compartimento senz'essere toccato dagli avversari, vince il giuoco.

3. Quando uno ha rapito la bandiera, ma è in pericolo d'essere toccato da un nemico, si ferma, appoggia la bandiera in terra prima di essere raggiunto e la pianta nel posto in cui s'è fermato: dopo è libero di ritornare nel suo compartimento.

4. Se invece il rapitore è toccato prima di appoggiare in terra la bandiera, questa è rimessa al suo posto, e quello vien fatto prigioniero.

TAVOLA XXII.

Fig. 1. A notte e giorno.

E A I C G

F B L D H

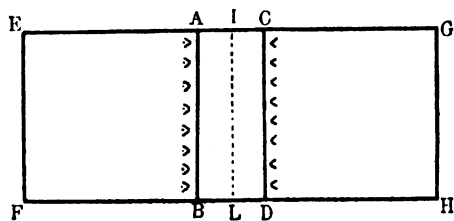



Fig. 2. L'uomo nero.

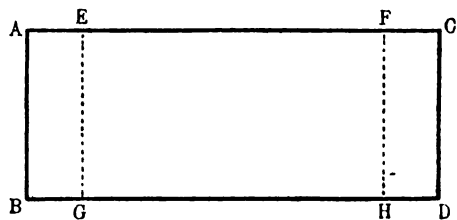
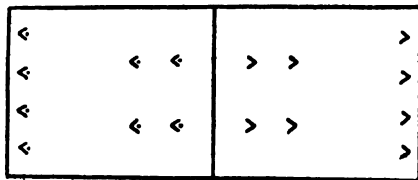



Fig. 3. Esci di lì.

XXX. LA BARRIERA (1).

(Sviz: *Le jeu de Barre*).

Questo giuoco è una semplificazione del *Pome.* In esso le due schiere sono numerate progressivamente, e nessuno dei giocatori può uscire dalla sbarra, se prima non n'è uscito il compagno che porta il numero immediatamente inferiore al proprio, e se prima l'avversario non ha passato il segno del mezzo, detto: *barriera.* Viene fatto per turno, cominciando dal numero uno; e il giocatore toccato non diventa prigioniero, ma fa perdere un punto al suo partito.

Riesce vincitrice la schiera, che per prima guadagna un determinato numero di punti.

XXXI. LE TRE SBARRE.

(Ted: *Foppen und Fangen*).

(Tavola XXI, fig. 3, pag. 146).

Ai due capi del piano quadrilungo del giuoco, sono tracciate tre linee, chiamate *sbarre*, distanti un passo fra loro. La prima, quella più vicina al segno del mezzo, è lunga m. 5; le altre

(1) Questo giuoco è descritto molto bene nel libro del Prof. *Daniele Marchetti* « Salute e Forza » Milano 1892.

due sono di lunghezza eguale alla metà dei giocatori, disposti in riga a 15 cm. d'intervallo.

I giocatori, dai 12 ai 20, sono contrassegnati e divisi in due squadre (rossi e verdi) numerate progressivamente. Queste si dispongono una di fronte all'altra sulla seconda sbarra, e ognuna è guidata da un Capo.

Al comando: *cominciate*, il Capo del partito indicato dalla sorte (Prel. V, 2, *a*, pag. 19), per es: quello del partito rosso, manda uno dei suoi a sfidare gli avversari, e lo sfidatore corre avanti e si ferma a un passo di distanza dalla prima sbarra nemica. Intanto il Capo dell'altro partito (verde) ha incaricato uno, che possa competere con lo sfidatore, di rispondere alla sfida, e quegli s'è subito messo con un piede sulla prima sbarra e con l'altro sulla seconda in atteggiamento di Corridore.

Appena lo sfidatore ha toccato col piede la prima sbarra, lo sfidato deve inseguirlo, e procurare di raggiungerlo prima che sia ritornato al posto di partenza.

Lo sfidatore però, prima d'incominciare la corsa, provoca un poco l'avversario, movendo il piede come se volesse toccar la sbarra e ritirandolo senza averla toccata, poi quando crede che l'altro sia meno attento o meno pronto alla corsa, batte davvero il piede sulla sbarra e fugge al suo posto.

Se lo sfidato raggiunge l'avversario, lo fa suo prigioniero; se no egli stesso diventa prigioniero dell'altra squadra.

Subito dopo il partito che ha perduto il prigioniero va a sfidare l'altro, come ha fatto il primo, e il giuoco continua a questo modo, finchè tutta una squadra non è rimasta prigioniera dell'altra.

Avvertenze.

a) I prigionieri stanno sulla terza sbarra.

b) Il Capopartito può rincorrere più volte di seguito gli avversari.

c) Possibilmente tutti devono essere incaricati di rispondere alla sfida.

d) Uno per offerta spontanea o per ordine del Capopartito può inseguire più d'una volta il nemico, purchè abbia la probabilità di vincerlo.

e) La corsa dello sfidato non è valida, se non è cominciata dalla posizione e dalle linee prescritte: perciò lo sfidatore alle volte figura d'aver toccata la prima sbarra e corre via, tanto per ispostare l'avversario, poi torna indietro e la tocca davvero.

XXXII. LA SFIDA.

(Ted: *Das einfache Barrlaufen*)

Il giuoco è simile al precedente: richiede lo stesso spazio e i giocatori sono disposti nello stesso modo; soltanto non v'è la prima sbarra.

Al comando: *cominciate*, il numero uno dei rossi s'incammina verso i verdi, e giunto circa nel mezzo del campo grida: *sfido!* A tale provocazione i verdi, per indicare che tutti senza paura accettano la sfida, avanzano il piede, e il braccio destro con la palma voltata in su. Lo sfidatore intanto continua la sua strada, e, giunto presso gli avversari, ne colpisce uno leggermente sulla palma, fa un rapido *dietro-front* e scappa verso la sua sbarra: il toccato gli dà dietro, e se lo raggiunge prima che abbia passata la sbarra, lo fa suo prigioniero, altrimenti diventa prigioniero dello sfidatore.

Chi perde, deve collocarsi sulla seconda sbarra dietro all'avversario dal quale fu toccato.

Terminata questa prima prova, il primo del partito verde va a sfidare un avversario, comportandosi come il rosso. Dopo, per turno, fanno altrettanto tutti gli altri dei due partiti rimasti liberi, e il giuoco termina, quando tutta una schiera è diventata prigioniera dell'altra.

Però bisogna avvertire che quando un giocatore è sfidato e ha dietro di sè uno o più prigionieri, se perde la gara, i prigionieri ch'egli teneva in custodia restano liberi e ritornano alla loro sbarra.

TAVOLA XXIII.

Fig. 1. Le tre pietre.

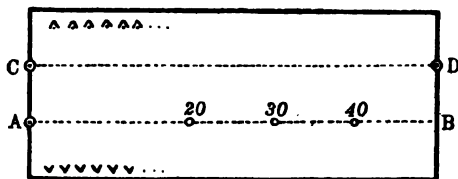



Fig. 2. I pegni.

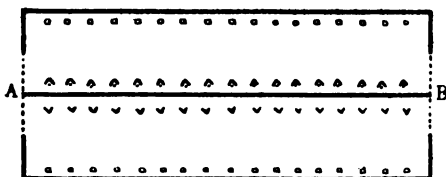
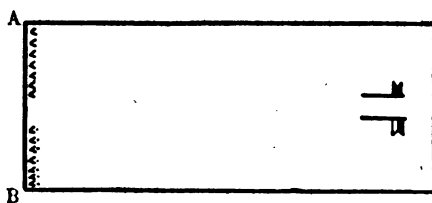



Fig. 3. Le bandiere.

XXXIII. IL VALLO.

(Ted: *Das Mattmachen*).

(Tavola XXIV, fig. 1, pag. 198).

I giocatori sono collocati di fronte lungo i lati maggiori del piano del giuoco (40×20), e formano due partiti distinti da *contrassegni.*

Da un capo all'altro del rettangolo, nella direzione della lunghezza, è tracciata una grossa linea AB, che chiamasi *vallo*, e divide il campo in due compartimenti eguali.

Il vallo è il confine dei due partiti, varcato il quale ognuno può far prigioniero un avversario toccandolo, ma può diventare prigioniero dopo averlo toccato.

Al comando: *cominciate*, parecchi giocatori del partito designato dalla sorte, passano il vallo e tentano di toccare qualche avversario; appena sono riusciti a far questo, fuggono nel loro compartimento, perchè tanto i toccati quanto gli altri avversari li inseguono: se i toccatori possono ripassare il vallo senz'essere raggiunti, fanno prigionieri gli avversari toccati da loro, altrimenti restano prigionieri dall'altra parte. I prigionieri stanno a destra del partito avversario, lungo i lati minori del campo.

Compiuto questo primo assalto, quando tutti si sono riordinati, l'altro partito fa altrettanto, e

il giuoco continua in questo modo, finchè un dato numero di giocatori non è rimasto prigioniero.

XXXIV. I PEGNI (1).

(Ted: *Stein stehlen*).

Il campo è disposto come nella Tav. XXIII, fig. 2, pag. 173, col segno del mezzo (AB) tracciato in modo molto visibile. La lunghezza del campo è proporzionata all'età dei giocatori.

Due squadre avversarie si mettono di fronte presso il segno del mezzo. Ogni giocatore è fornito di un *pegno*, consistente in un quadratino di tela forte, di 30 cm. di lato, del colore del contrassegno scelto dal partito. Ciascun partito depone i pegni in terra dietro a sè in fondo al proprio compartimento.

Lo *scopo* del giuoco è di difendere i propri pegni e di rapire quelli degli altri.

Per cominciare la gara, uno dei giocatori, a sorte, passa nel compartimento degli avversari, e si prova d'andare a rapire uno o più pegni senz'essere toccato. Se gli riesce, va a posare gli oggetti rapiti vicino al proprio pegno, poi torna verso il mezzo del campo. Intanto qualche

---

(1) Questo giuoco a Parma è detto: *A gabamucc* (Fare a gabbarsi il vestito). *C. Malaspina,* Voc. Parmigiano-italiano. Parma 1856.

altro, da ambe le parti, fa lo stesso tentativo, e a poco a poco tutti entrano in movimento. La gara procede con queste *regole.*

1.° Se uno è toccato nell'andare a rapire i pegni, resta prigioniero degli avversari presso la linea dei pegni.

2.° Chi viene toccato dopo aver rapito uno o più pegni e prima d'aver ripassato il segno del mezzo, consegna gli oggetti rapiti al toccatore, poi è libero di ritornare nel suo compartimento.

3.° I prigionieri toccati da uno del loro partito, riacquistano la libertà, e possono rientrare in giuoco, allorchè hanno ripassata la linea del mezzo.

4.° Se i prigionieri stanno uniti tenendosi per mano, toccato che ne sia uno, si liberano tutti; se no, resta libero solo quello toccato.

5.° Un giocatore non può nello stesso tempo rapire i pegni e liberare i prigionieri; non gli è permesso di fare che una cosa o l'altra.

Vincita. Un partito rimane vincitore, quando ha rapito all'altro tutti i pegni, oppure quando ha fatto prigionieri tutti gli avversari.

XXXV. LE BANDIERE.

I giocatori sono divisi in due partiti i quali occupano tutt'e due la stessa linea del piano del giuoco, lungo almeno 40 m. (Tav. XXIII,

fig. 3, pag. 173). Sono disposti uno accanto all'altro lungo uno dei lati minori (AB) del campo, detto *linea di partenza* o *quartiere*; e ciascun giocatore è fornito d'un contrassegno.

Verso il fondo del campo, ogni partito davanti a sè, pianta una bandiera dello stesso colore del contrassegno.

Ciascun partito si propone di rapire la bandiera all'altro, e di portarla *al quartiere* più presto degli avversari.

Andamento del giuoco.

a) *Primo assalto.* Il Capo d'ogni schiera, senza che se ne avvedano gli avversari, indica quello fra i suoi compagni che dovrà fare da *Alfiere*, ossia quello che dovrà cominciare la gara, rapire la bandiera e portarla al quartiere. Siano per es: il numero 3 dei *rossi* e il 5 dei *verdi* i prescelti come *Alfieri*, e ammettiamo che la sorte abbia designato il primo a cominciare il giuoco.

Al comando del Direttore, l'*Alfiere* dei *rossi* esce di corsa verso la bandiera nemica per conquistarla inseguito da *tutti* i verdi, i quali senza dubbio giungeranno a toccarlo o prima o dopo che se ne sia impadronito. Appena raggiunto, egli si ferma e resta *prigioniero* nel posto dove venne toccato; e coloro che l'hanno inseguito ritornano con sollecitudine al loro quartiere.

b) *Secondo assalto.* Arrivati al loro posto, l'*Alfiere* dei *verdi*, senz'aspettare l'ordine, va di corsa alla conquista della bandiera nemica, in-

seguito da *tutti* quelli del partito rosso; ma anche questo Alfiere verrà raggiunto e dovrà restare, quale *prigioniero*, nel posto dove fu toccato. Subito dopo gl'inseguitori ritornano alla linea di partenza.

c) *Terzo assalto.* Allorchè tutti i rossi sono giunti al posto, uno di loro indicato dal Capopartito, per es: il numero *due*, senz'attendere altro comando, corre verso l'Alfiere del suo partito e se gli riesce di toccarlo prima di venire raggiunto dagli avversari, che lo hanno *tutti* inseguito, lo rende libero, altrimenti deve restare prigioniero nel posto dove fu toccato.

Se l'Alfiere rosso è liberato dal suo compagno, numero *due*, va verso la bandiera se non l'ha ancora presa, o va verso il quartiere se l'ha già rapita, e continua la sua corsa, finchè non è toccato o non ha conseguito il suo intento.

Anche il numero *due*, dopo aver liberato l'Alfiere, fa di tutto per ritornare o almeno per avvicinarsi più che può al quartiere, e se rimane toccato, resta prigioniero nel posto dove fu raggiunto dagli avversari.

I giocatori del partito verde, terminata la carica contro i due rossi (l'Alfiere e il numero *due*), ritornano con lestezza al loro posto.

d) *Quarto assalto.* Giunti i verdi sulla linea di partenza, uno di loro, per es: il numero *uno*, esce inseguito da tutti gli avversari e si comporta conforme s'è detto per il terzo assalto.

e) *Continuazione del giuoco.* In seguito le due schiere a vicenda continuano nello stesso

modo la gara; vale a dire, prima inseguito da tutti gli avversari, esce un giocatore d'un partito come *conquistatore*, coll'intento di riscattare i propri prigionieri e di facilitare il ritorno al suo Alfiere portatore della bandiera nemica; poi esce tutto lo stesso partito come *inseguitore* dell'avversario libero (conquistatore) e dei prigionieri da lui liberati.

f) *Altre regole.*

1. I prigionieri fatti liberi, possono immediatamente ritornare in giuoco; vale a dire possono subito, senza dover ritornare al quartiere, correre a riscattare, toccandoli, i prigionieri del loro partito, i quali alla loro volta, appena liberati, rientrano in giuoco.

2. Due o più prigionieri dello stesso partito che si trovano vicini, possono prendersi per mano, restando però con un piede nel posto dove furono toccati; e se uno di loro viene liberato, restano liberi tutti gli altri che formano la catena.

3. Quando ad uno tocca il turno d'uscita come *conquistatore,* senza lasciare il proprio quartiere, può liberare il prigioniero al quale arrivasse a toccare la mano stando con un piede sulla linea di partenza.

4. L'inseguente che raggiunge un avversario grida: *toccato,* e l'inseguito deve fermarsi subito nel punto dove fu toccato.

g) *Vincita.* L'Alfiere che prima dell'altro porta al quartiere la bandiera nemica, è dichiarato vincitore.

VARIANTE.

Alle volte il giuoco viene fatto *passandosi la bandiera*; cioè uno che ha la bandiera e si trova in pericolo d'essere raggiunto dagli avversari, la può *porgere* ad un compagno al quale sia più facile portarla al quartiere (1).

---

(1) Anche questo giuoco è descritto nel citato libro del Prof. *D. Marchetti.*

TRAVERSATE

XXXVI. A NOTTE E GIORNO.

(Greci: *Ostrakinda*) (1).

I.

Questa maniera di giuoco è accennata da Platone (2) ed è descritta da Polluce e da Eustazio (3). I Greci, secondo questi Autori, lo facevano adoperando, invece d'un disco come si fa ora, un coccio (*ostraco*) annerito dalla parte interna con pece, che rispondeva alla notte (*Nyx*) e lasciato bianco dall'altra per significare il giorno (*Hemera*): e gettando in alto il coccio (o una conchiglia) dicevano: *notte*, *giorno*. Chiunque dei fuggenti veniva preso era tenuto per un *Asino* (Onos) (4).

---

(1) *G. Polluce*: Onomastico, IX, 7.

(2) *Platone:* Cose amatorie a Fedro.

(3) *Eustazio:* Iliade, 6.

(4) In molti giuochi fanciulleschi, tanto i Greci che i Latini, chiamavano *Re* colui che vinceva, ed *Asino* quello che perdeva. — (*Polluce;* Onomastico, IX, 7. — *Orazio:* Epist. 1, lib. 1. — *Atto Vannucci*, Proverbi latini illustrati, vol. 3, p. 18. Milano, Brigola 1883).

II.

Il luogo. (Tav. XXII, fig. 1, pag. 168). — La lunghezza e la larghezza del campo per questo giuoco sono proporzionate all'età e al numero dei giocatori; bisogna però che il rettangolo sia lungo almeno 40 m. I lati minori di esso si dicono: *casa* della *notte* l'uno e *casa* del *giorno* l'altro.

Le due linee AB e CD, tracciate a 10 passi dal segno del mezzo, sono dette *linee di partenza* o segni del principio del giuoco.

L'occorente al giuoco. — Oltre ai *contrassegni* per i giocatori, occorre un *disco* sottile di legno largo 10 cm., con una faccia *bianca* (giorno) e l'altra *nera* (notte).

I giocatori. — Possono prendere parte alla gara fino a 40 giocatori, divisi in due partiti, i quali ricevono, a sorte, uno il nome di *giorno,* e l'altro quello di *notte.*

Ammesso che la *casa* del *giorno* sia rappresentata dalla linea EF e la *casa* della *notte* dalla linea GH, per cominciare il giuoco, i due partiti si schierano lungo le linee di partenza, voltati, non verso il mezzo del campo, ma in direzione opposta (*a fronte-infuori*), e in modo da avere la propria casa a tergo. Il giorno dunque, si troverà sulla linea CD e la notte in AB: ambedue i partiti occuperanno tutta la larghezza del campo.

Andamento del giuoco. — Il Direttore del giuoco, posto all'uno dei capi della linea IL,

butta verticalmente in alto il disco, imprimendogli un movimento di rotazione, e lo lascia cadere in terra; poi, secondo che mostra la faccia bianca o nera, dice: *giorno* oppure *notte.* — Prima della voce del Direttore, i giocatori non possono nè guardare al disco nè voltarsi indietro. — Supposto che il Direttore dica giorno, il partito che ha questo nome, deve, rincorrendolo, cacciare l'altro oltre i confini del campo: ma la notte non può andarsene che attraverso la propria *casa*, e perciò il partito notte si volta rapidamente indietro e corre verso la linea GH, procurando di oltrepassarla più presto che può. Nello stesso tempo, subito dopo il grido del Direttore, il partito giorno si volta anch'esso indietro, impedisce agli avversari di attraversare il campo, e li rincorre fino al confine. I fuggenti che rimangono toccati si fermano subito, finchè gli altri non sono arrivati al loro posto; poi, al cenno del Direttore, passano *prigionieri* a destra degli avversari presso il lato maggiore del campo.

Fatto questo *primo assalto* i due partiti, meno i prigionieri, si riordinano come prima sulle linee di partenza, e al comando del Direttore, il quale, senza gettare il disco, grida: *notte*, si ripete il giuoco invertendo le parti.

Vincita. — La gara può terminare subito dopo queste due prove, e allora riesce vincitore il partito che ha fatto più prigionieri; oppure termina quando tutto un partito è rimasto prigioniero dell'altro.

XXXVII. I BIANCHI E I NERI.

A) — Il giuoco è come il precedente, se non che i due partiti sono disposti uno dirimpetto all'altro a circa 3 metri di distanza fra loro, con la fronte verso il segno del mezzo, e col dorso verso il proprio *confine*.

Il Direttore getta in alto un piccolo disco e lo ripiglia chiudendo subito la mano, poi l'apre e secondo la parte scoperta, dice: *Bianchi* oppure *Neri;* il partito non chiamato fa *dietro-front* e corre oltre il proprio *confine* inseguito dagli avversari.

B) — Alle volte quando questo giuoco si fa in un prato, i giocatori si collocano seduti in terra con le gambe incrociate (*alla turca*), oppure distesi col capo appoggiato a un braccio, come militari accampati in riposo, e il partito fuggente deve mettersi in salvo saltando un fosso, o un cordino, situati presso il limite estremo del campo.

XXXVIII. L'UOMO NERO, O LA BEFANA.

(Ted: *Der schwarze Mann*, o *Wilder Mann*).

(Tav. XXII, fig. 2, pag. 168).

Ad un capo del piano del giuoco (AB), stanno i ragazzi schierati su una riga, e dall'altro (CD) trovasi un giocatore che fa da *Uomo Nero* (o da *Befana*, se il giuoco è tra fanciulle), il quale chiede a' suoi compagni: *Non temete l' uomo nero?* Gli interrogati rispondono: *No*, e di gran corsa, passando attraverso il campo, vanno a disporsi sulla linea CD in cui trovavasi l'uomo nero. Ma questi contemporaneamente va loro incontro e procura di toccarne uno lungo il tratto EF. Chi rimane toccato si associa all'uomo nero, e lo aiuta nel secondo assalto, in cui i giocatori dopo la stessa interrogazione: *Non temete l'uomo nero?*, fatta dal segno AB, riattraversano il campo e ritornano sulla linea di prima (AB). I nuovi toccati s'aggiungono agli altri, e tutti nelle successive traversate aiutano l'uomo nero nella sua caccia.

Il giuoco continua, finchè tutti sono presi, e l'ultimo, al rinnovarsi della gara, fa da uomo nero.

Regole. — 1. Tanto l'uomo nero, quanto i suoi aiutanti non possono fare più di un prigioniero alla volta.

2. Oltre le linee FH e EG i Corridori non possono essere toccati.

3. Chi corre oltre i confini laterali del campo è fatto prigioniero.

4. Quando il numero dei giocatori è molto grande, la traversata vien fatta per isquadre.

XXXIX. TRAVERSATE!

I ragazzi si dispongono come nel giuoco precedente, se non che essi devono lasciare il loro posto al comando: *traversate!* dato da quello che si trova in fondo al campo, detto *Capogiuoco.* I prigionieri possono aiutare il Capogiuoco nella caccia ai Corridori, soltanto *a coppia a coppia* uniti per mano. Un prigioniero solo o staccato dall'altro, non può toccare nessuno. Quando tutti sono presi, il giuoco è finito e la vittoria è di colui che fu preso per ultimo.

XL. I PESCATORI.

Si fa come il giuoco: *Traversate!*, con la differenza che i ragazzi figurano i *pesci*, e colui che sta dall'altra parte del campo il *pescatore*,

il quale invita i compagni alla traversata con le parole:

Il pescatore è qua
Con l'amo e con la rete.

Quando il pescatore ha fatto tre prigionieri, questi si danno la mano, figurano una rete, e *a tre a tre* vanno alla pesca insieme al Capogiuoco.

XLI. I PULEDRI.

È un'altra traversata. I giocatori fanno da *puledri* e il Capogiuoco posto all'estremità del campo, rappresenta il *domatore.* Questi invita i puledri alla corsa con le voci: *op! op! op!* e i compagni fanno la traversata nel modo che s'è detto a pag. 185.

Colui però che rimane preso, deve portare il domatore *a cavalluccio,* dal posto in cui fu toccato, fino a quello nel quale si ricomincia il giuoco.

Avvertenza. — Si può portare uno a cavalluccio sulla schiena, reggendolo con le braccia attorno alle cosce e con le mani sotto le ginocchia; oppure sul collo, andandogli di dietro, mettendogli il capo fra le gambe e sollevandolo da terra in modo che resti con le gambe fra le spalle ed il collo.

Secondo l'età e la forza dei giocatori viene scelta o l'una o l'altra di queste maniere di portare a cavalluccio, usate anche in antico, come pene per quei fanciulli che perdevano a qualche giuoco. (Latini: *succollare*).

XLII. LA MURAGLIA DELLA CHINA.

Uno si mette nel mezzo col titolo di *Capomaestro*, e gli altri si schierano lungo un lato minore del campo come nell'*Uomo nero.* Il Capomaestro dal *segno del mezzo*, largo circa due passi, e lungo quanto la larghezza del campo, col comando: *avanti!* invita i compagni a passare dall'altra parte, e nella traversata ch' essi fanno, egli, senza uscire dal segno del mezzo, tenta di toccarne uno. Chi rimane preso dà mano al Capomaestro, e tutt' e due nella prossima traversata, senza staccarsi, danno la caccia ai Corridori. I nuovi toccati s' aggiungono agli altri due, e così di seguito, tanto che si forma a poco a poco una *lunga catena* di giocatori che rende difficile agli ultimi la traversata, e rappresenta quella famosa muraglia che l' impero chinese innalzò ai propri confini, per difendersi contro i Tartari, e dicesi fosse lunga 2400 chilometri. L'ultimo fa da Capomaestro.

XLIII. IL CANE DELL' ORTOLANO.

> Facendo, come il can dell' ortolano,
> Ch' all' insalata non vuol metter bocca,
> E non può comportar s'altri la tocca.
>
> MALMANTILE, Cant. 12, st. 53.

Nel mezzo del campo è tracciato un largo circolo, in cui entra uno dei giocatori che figura il *cane dell'ortolano,* il quale, secondo l'antico apologo, « impedisce alla capra d'entrare nell'orto per mangiare quella lattuga che non può essere suo cibo. » I compagni fanno da *capre,* stanno fuori del circolo e si muovono ora qua e ora là a piacere. Il cane non può uscire dal circolo (*orto*), e soltanto dentro il suo orto, può toccare una delle capre che vi fossero entrate o che avessero il coraggio d'attraversarlo. Chi è toccato diventa cane e il giuoco ricomincia.

FUGHE.

Nei giuochi seguenti, descritti sotto il titolo di *fughe,* i ragazzi corrono da un punto ad un altro del campo, senza una direzione determinata, e possono mettersi in salvo da chi l'insegue, toccando o un determinato posto o determinati oggetti, per es: alberi, finestre, ferro, legno, persone, ecc, oppure disponendosi col corpo in un dato atteggiamento.

XLIV. A BOMBA (1).

Così lo descrisse elegantemente l'*Arlia* (2).

« Alquante bambine, allegre e vispe come tante cutrettole si raccolsero in un mucchietto, ed una domandò: *Che si gioca a Bomba?* e tutte le altre, festose e saltellanti, come se avessero avuto l'ar-

---

(1) Dicesi *Bomba* il luogo toccato il quale uno non può più essere preso, forse perché un tempo indicavasi con una palla (bomba). — *Zambaldi,* Voc. Etimologico.

(2) Nel giornale: Il Borghini, comp. da *P. Fanfani* e *C. Arlìa,* Anno II. pag. 76. Firenze 1875.

gento vivo sotto i piedi, risposero: *Sì! sì! Si gioca a Bomba.* Da prima quelle bambine stabilirono un alberetto come *Bomba*, cioè il luogo immune, o di franchigia; di poi fra loro scelsero il *Capogiuoco*, quella cioè che dovesse impedire alle altre di toccare la *Bomba;* e quindi cominciò il giuoco così. Il Capogiuoco rimase nel mezzo e le altre bambine si sparpagliarono intorno, correndo chi di qua e chi di là, ridendo, gridando, ma sempre cercando avvicinarsi alla Bomba; e quando alcuna vi era già vicina, faceva la cilecca al Capogiuoco, e se stava lì lì per essere da costui chiappata, stendeva la mano all'alberetto, e gridava: *Bomba!* ed era salva; ma, scorso un minuto o così, se ne dipartiva e tornava a correre. Colei cui non riusciva di toccar bomba, ed era presa, si sentiva dire: *Qui ti prendo e qui ti lascio,* e rimaneva a sua volta a far da Capogiuoco. »

Il *Rigutini* chiama questo giuoco anche: *Tocca panca.* In Toscana si dice pure: *Fare a chiapparsi,* o *A chiappino.*

XLV. A BIRRI E LADRI.

« S'uniscono molti fanciulli e tirate le sorti (1) a chi di loro debba essere birro e chi ladro,

---

(1) Prel. V. 3, *a*, pag. 22.

quelli che sono eletti birri si mettono in mezzo della stanza o piazza dove si ha da fare il giuoco, e ciascuno dei ladri piglia il suo posto, il quale è già stato consegnato per immune ed è chiamato *Bomba*. (Questo luogo i Latini dicevano *Meta*, in questo medesimo giuoco usato da' loro ragazzi (1) e da quelli de' Greci, sebbene in qualche cosa differentemente) (2). Questi ladri scorrono da un luogo all'altro e i birri procurano di pigliarli: ed i ladri, quando si veggono stracchi, corrono a trovare uno di quei luoghi immuni detti *Bomba*, dove stando, sono franchi, ed i birri non possono pigliarli. Si guadagna il premio stabilito secondochè son convenuti d'esser presi o non presi in tante gite: ed il ladro preso (continuandosi il giuoco) diventa birro, ed il birro che ha preso, diventa ladro » (3).

XLVI. A RIMPIATTINO.

Il giuoco greco a cui accenna il Minucci nella descrizione precedente, è quello che era chiamato *Apodidraskinda*, e che il *Polluce* spiega

(1) Si crede che il giuoco accennato dall'A., sia quello chiamato: « Hostis et miles. »

(2) Vedi il giuoco 46: *A rimpiattino*.

(3) Così: *Paolo Minucci*, op. cit. cant. 2, st. 32.

così: « Nel giuoco dell'*Apodidraskinda*, si pone uno nel mezzo con occhi chiusi, o v'è un altro che glieli chiude. Gli altri corron via (*àpodidràskusi*). Il primo si leva per iscoprirli, e ognuno di loro deve provarsi di giungere prima di lui nel luogo dov'egli stava » (1).

Questa specie di fuga, come si vede, non è altro che il giuoco detto: *A rimpiattino*, il quale tuttora si fa per lo più così.

Da prima s'indica la *bomba*, ossia l'oggetto contro il quale gli scopritori appoggiano il capo fra le braccia per non vedere gli altri che vanno a nascondersi, e il luogo dal quale si comincia il giuoco, e a cui s'ha da tornare per essere salvi. Poi alcuni, a sorte o per offerta spontanea, appoggiano il capo fra le braccia al muro, a un albero o ad altra cosa scelta come *bomba*, e senza guardare di sottecchi, stanno in tale posizione, finchè gli altri non si sono rimpiattati in qualche nascondiglio e uno per tutti non ne abbia dato un motto d'avviso (Per es: in Toscana si dice: *Vieni* — a Bologna: *Cucù* — a Venezia: *Chi se vede, eh!*).

Dopo questo invito vanno in cerca dei compagni nascosti, e chi riesce a scovarne uno grida: *fuori....* (il tale): poi corre *a bomba* procurando di non essere oltrepassato dallo scoperto, il quale insegue lo scopritore e tenta d'arrivare *a bomba* prima di lui. Coloro che arrivano prima vincono,

(1) *G. Polluce:* Onomastico, IX, 7.

e vanno a rimpiattarsi, quando il giuoco ricomincia.

Questo giuoco si chiama anche: *A capo a nascondere* o, secondo il *Fanfani*: *A capanniscondere.*

XLVII. LA SCALA (1).

Da una parte stanno parecchi fanciulli disposti in gruppo, e da un'altra, alla distanza di circa venti passi, ve n'è uno destinato dalla sorte ad essere berteggiato con la scala. I primi volgendosi a questo con accenti di scherno ripetono in coro: *L'ha....* (il tale).

Colui che in tal modo è preso di mira, deve procurare di levarsi d'addosso ciò che si dice ch'egli ha, cioè rimettendo la scala ad alcuno dei compagni; il che non può fare altrimenti che toccando alcuno di essi: quindi alle parole che gli sono dirette, risponde lanciandosi tosto verso loro, e facendo ogni tentativo per raggiungere lo scopo. Da prima i compagni lo aspettono fermi, ma poi, quando è vicino, si sbandano per tornare e ritornare allo stesso posto, cercando

(1) Chiamano *scala*, i ragazzi di Firenze un pezzo di carta, tagliata a modo di scala, che per ischerzo, non urbano, sogliono appiccare a chi passa per le strade, il giorno di mezza quaresima.

sempre di schermirsi dai suoi assalti. Giunto che sia il deriso a toccarne uno, grida: *L'ha....* (il tale), e passa da schernito a schernitore: colui che è toccato deve inseguire gli altri.

XLVIII. LO ZIMBELLO [1].

È come la *scala,* se non che il Rincorritore tiene in mano per una breve funicella una vescica gonfia d'aria, e invece di toccare un compagno con la mano, lo colpisce sulle spalle con la vescica gridando: *toccato!* e la lascia cadere in terra. Chi fu percosso la raccatta e continua il giuoco rincorrendo gli altri.

Il Rincorritore non può riposarsi che nel mezzo del campo, sopra un segno tracciato prima d'incominciare *la fuga.*

XLIX. FUGA ATTRAVERSATA.

Il giuoco procede come gli ultimi due, con la variante, che l'inseguito è liberato dal pericolo

(1) *Zimbello* — Sacchetto pieno di segatura o di cenci che adoperavano i ragazzi di Firenze per percuotere. .. *P. Minucci,* op. cit., p. 90 e 496.

d'essere toccato o percosso, se lo spazio che v'è fra lui e l'inseguitore viene attraversato da un altro.

In tal caso colui che mette in fuga i compagni non può più rincorrere quello di prima, ma deve dar la caccia a chi gli attraversa la strada.

È proibito di rincorrere immediatamente il compagno da cui si venne toccato.

L. L'OMINO.

(Ted: *Kauermännchen*).

È un'altra fuga in cui i fanciulli in pericolo d'essere toccati o percossi, come nei giuochi precedenti, si salvano mettendosi in una posizione fissata prima di cominciare il giuoco. Per es: possono mettersi accoccolati coi piedi uniti, le braccia avanti e il busto diritto. Per le bambine si può scegliere una posizione a loro conveniente per es: *braccia in alto.* Il Rincorritore deve cominciare la sua corsa da un segno indicato prima.

LI. L'ARCOLAIO.

Il *Capogiuoco* sta nel mezzo a un piccolo quadrato posto nel centro del campo; gli altri si

dispongono in circolo attorno a lui, si pigliano per la mano e, ad un cenno d'uno di loro, girano in tondo saltellando sulla punta dei piedi con la massima velocità. Continua il galoppo, finchè il Capogiuoco non pronuncia il nome d'uno di quelli che sono nel circolo: detto questo nome, tutti lasciano le mani dei compagni e fuggono inseguiti da quello che fu chiamato. I Corridori non devono oltrepassare i limiti assegnati, e quando sono stanchi o in pericolo, possono mettersi in salvo in mezzo al campo.

Chi rimane toccato, fa da Capogiuoco nella prossima *fuga.*

LII. L'ORSO E LE SCIMMIE.

(Ingl: *Baste the bear* — Ted: *Der Bärentreiber*).

Uno nel mezzo fa da *orso* e tiene in mano l'estremità d'una fune lunga 3 m.; l'altra è tenuta dal Capogiuoco che rappresenta il *padrone* dell'orso. Attorno a questi due stanno le *scimmie,* ossia gli altri ragazzi, i quali, tentano di toccare una spalla dell'orso. Il Capogiuoco, senza lasciare la fune, difende la sua bestia e prova di prendere una scimmia. La scimmia toccata diventa orso; e l'orso di prima, padrone.

TAVOLA XXIV.

Fig. 1. Il vallo.

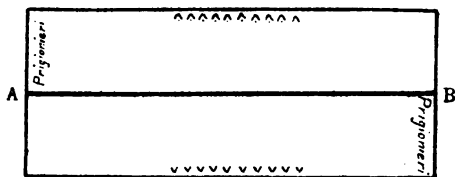
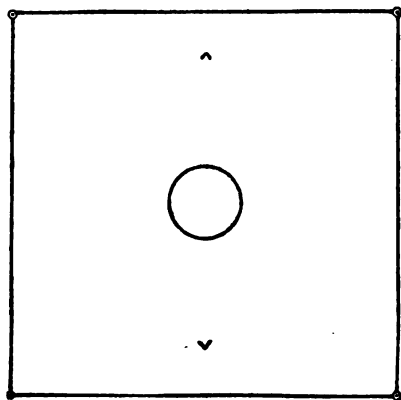



Fig. 2. A toccapoma.

SCAMBI DI POSTO

LIII. A TOCCAPOMA, O AI CANTONI.

(Tavola XXIV, fig. 2, pag. 198).

Questo giuoco che anticamente si chiamava: *Toccapoma* o *Prestami la forbibe*, ora è per lo più conosciuto col nome di: *Ai cantoni*, o *Alle colonne.*

Toccapoma vorrebbe dire *tocca albero*, perchè in generale ogni albero fruttifero si può chiamare pomo, e nella forma antica *pome* o *poma.*

Com'è noto, in esso i ragazzi s'addossano ad alberi o a cantonate, e cercano di scambiarsi il posto, senza lasciarsi pigliare da uno che sta nel mezzo, il quale tenta di occupare uno dei posti lasciati vuoti. Fu detto anche: *Prestami la forbice,* perchè mentre i due si scambiavano il posto, gridavano in viso all'altro che era nel mezzo: *Prestami la forbice*, imitando con le dita il movimento delle forbici.

Quando i ragazzi sono in molti, il giuoco si fa così. Tutti, meno due che diconsi *toccatori,* sono partiti in 4 gruppi ai 4 angoli (o *rifugi*) d'uno

spazio quadrato, in mezzo al quale è stato fatto un piccolo circolo. Un toccatore si colloca presso il mezzo d'uno dei limiti del quadrato, e dalla parte opposta va a mettersi l'altro.

Al comando: *via*, dato da chi dirige il giuoco, i giocatori accantonati corrono nella direzione che vogliono, e passano da un *rifugio* all'altro, badando di non essere colpiti dai toccatori, i quali, prima di cominciare la caccia ai compagni, sono obbligati d'andare a porre un piede entro il circolo di mezzo.

I due primi toccati danno il cambio ai toccatori, oppure passano in disparte e, trascorso un dato tempo, è inflitta una pena agli ultimi due toccati.

LIV. CHI CERCA TROVA.

Uno che è nel mezzo e fa da *Capogiuoco*, attorniato da tutti gli altri disposti in circolo, s'avvicina a un compagno e gli chiede: *C'è alloggio per me?* e l'altro può rispondere: *No*, oppure: *C'è da...* (e nomina un compagno). Durante questo dialogo gli altri si scambiano il posto, e il Capogiuoco, avuta la risposta da chi ha interrogato, cerca d'entrare nel posto vuoto lasciato da uno di quelli che stanno scambiandoselo. Chi rimane fuori, continua a cercare alloggio.

LV. LA GATTA NON È IN PAESE.

Attorno ad un circolo vi sono tanti posti di rifugio quanti i ragazzi, *meno due*, indicati da segni sul terreno o da bastoni o da altri oggetti. Uno sta nel mezzo e gli altri sono sparsi qua e là e corrono, ballano, saltano a piacere. Ad un tratto colui che è nel mezzo, che figura il *gatto*, fa: *miauu!* allora tutti s'affrettano a correre a un rifugio qualunque, e chi rimane senza posto fa da gatto.

CORSE DI GARA

LVI. CORSA DI GARA.

Nelle scuole elementari maschili si può cominciare questa Corsa nella *prima* classe, però è necessario che il tratto da percorrere non sia maggiore di 20 m. In *seconda* la sua lunghezza massima dev'essere di 40 m.; in *terza* di 60; in *quarta* di 80, e in *quinta* di 100 m.

Per le fanciulle, il tratto massimo non supererà i 50 m.

Nelle scuole secondarie la Corsa di gara deve procedere con molte cautele e progredire lentamente, secondo l'età e le costituzioni, dai 100 ai 200 m., per i maschi, e dai 50 ai 100 per le femmine.

LVII. IL CERCHIO DA ROTOLARE.

(Greci: *Cricilasia* — Latini: *Trochus*).

> Garrulo anello, perchè gira intorno
> Al gran cerchio? Perchè la turba il loco
> Ceda all'arrivo del sonoro troco.
>
> MARZIALE (1).

Il *Troco*, era giocato nei ginnasi o in altri luoghi pubblici. Consisteva in un cerchio di metallo, che arrivava all'altezza del petto, e si spingeva con una verga di ferro dal manico di legno, detta *chiave*. Nel cerchio erano infilati uno o più anellini, i quali producevano un certo tintinnio, per avvisare da lontano le persone che si guardassero dal suo passaggio e nello stesso tempo per renderne l'esercizio più festevole (2).

Ora, come s'è detto nei Prel III, 3, I. pag. 17, il cerchio da rotolare è di legno e si manda avanti con un bastoncino.

A) I giocatori, con un cerchio e un bastoncino per uno, si collocano di fronte su due linee parallele distanti metri..... (3) e stanno a grande intervallo fra loro. Ad un dato segnale, le due schiere partono nello stesso tempo e fanno correre i cerchi, mantenendosi più che possono sopra una linea perpendicolare e procurando

---

(1) *Marziale*, lib. 14, ep. 169.

(2) *Mercuriali*, op. cit., lib. 3, cap. 8.

(3) Vedi quanto s'è detto per la *Corsa di gara.*

di non urtare nell'incontro i cerchi degli avversari. Arrivati sulla linea opposta, tutti i giocatori si voltano indietro e nello stesso modo ritornano coi cerchi sulla linea di partenza. I tre primi d'ogni schiera arrivati su questa linea, sono *segnalati con onore.*

B) Oppure si colloca una squadra di giocatori sopra una stessa linea, distante metri... (1) da una *porta* larga 4 metri, indicata o da due *segnali* (Prel. III, 1, pag. 7) o da due pietre. Al comando di partenza, tutti i giocatori cominciano la corsa, e il primo che riesce ad attraversare la *porta* col cerchio è dichiarato vincitore.

LVIII. LE TRE PIETRE (2).

(Ted: *Dreiballauf*).

(Tav. XXIII, fig. 1, pag. 173)

A) In uno spazio rettangolare (50 × 10) sulla linea AB sono posate in terra 3 piccole pietre una distante dal punto A, 20 m., un'altra 30, e la terza 40.

(1) Vedi quanto s'è detto per la *Corsa di gara.*

(2) I dati per questo giuoco vennero forniti dal Prof. *Klock* di Reichenberg.

I giocatori sono numerati progressivamente e divisi in due squadre lungo i lati maggiori del campo.

La sorte decide quale delle due squadre deve raccogliere le pietre, e quale deve correre lo *stadio* CD.

Al comando: *a posto*, il numero uno del partito che ha da correre lo stadio, va nel punto C, e il numero uno dell'altro partito va nel punto A. Il primo ha da percorrere il tratto CD e viceversa due volte, (200 m.), mentre il secondo nello stesso tempo va a prendere la prima pietra e la posa in A, poi fa lo stesso con la seconda e con la terza, ossia percorre 180 m. Al comando del Direttore comincia la gara, e chi arriva primo alla meta, fa vincere un punto al suo partito. Dopo si ripete la prova coi numeri due, e così di seguito, finchè tutti hanno corso.

Il partito che guadagna più punti è dichiarato vincitore.

B) Per i giocatori meno esercitati, la lunghezza dello *stadio* va ridotta a 26 m., e le tre pietre si pongono alla distanza di m. 10, 15 e 20.

LIX. LA CORSA DI GUERRA (1).

La distanza da percorrere è di 200 m., fra andata e ritorno, in uno stadio ad arco.

I Corridori devono superare sei ostacoli, e cioè,

nell' andata:

1. una barriera alta m. 0,80 (salto in alto);
2. un fosso largo 2 m. (salto in lungo);
3. una siepe alta 1 m. (salto in alto);

nel ritorno:

4. una barriera alta m. 1,30 (volteggio);
5. uno steccato alto m. 1,40 (da scavalcarsi);
6. un fosso largo m. 2,50 (salto in lungo):

in ultimo, devono raggiungere il ciglio di un muro da fortezza alto m. 2,20.

Ogni Corridore è armato d'un bastone di ferro con cinghia, del peso di circa 3 chilog. e lo tiene a *bilanciarm* durante la corsa, e ad armacollo per l'assalto finale del muro.

Chi cade nel superare qualche ostacolo va fuori di gara.

Questa corsa viene eseguita per isquadre di 3 o 5 corridori ciascuna, e riescono vincitori i 5 arrivati in minor tempo.

---

(1) Venne proposta dal Ten. Col. *Enrico Bertet*, benemerito fondatore delle Palestre Marziali, nell'opuscolo « Torniamo all'antico. » Arona, 1889.

LX. LE LEPRI E I LEVRIERI.

(Ingl: *Hares and Hounds* —
Ted: *Die Schnitzeljagd* — Fr: *Le Rallye-paper*).

È questa una gara di corsa di parecchi chilometri, fra due contro molti, usata specialmente in America dalle numerose società degli *Haries*. (Hasen und Hundeklub).

A due dei migliori Corridori e conoscitori del terreno da percorrere, viene dato il titolo di *lepri* agli altri, che partecipano alla gara in numero indeterminato, quello di *leorieri*.

Le lepri ornate di un distintivo particolare (la figura rossa d'una lepre) e provviste d'un sacchetto, sostenuto da tracolla e pieno di corti trucioli di carta, bianca in estate e a colori d'inverno, partono in una certa direzione e devono, dopo un *determinato* tempo, ritornare al punto di partenza o meta, percorrendo una via sconosciuta dai levrieri. Si presta per tale gara un terreno in cui vi siano fossi, siepi da saltare ed altri ostacoli da vincere, tanto che i giocatori possano esercitarsi non solo nella corsa, ma anche al salto. Le lepri indicano la via che percorrono, spargendo ogni venti minuti manate di trucioli, e possono, come fa la lepre, segnare dei *falsi* percorsi, per trarre in inganno i levrieri.

Questi, dieci minuti dopo le lepri, partono, e seguendone le orme, devono procurare di rag-

giungerle, prima che arrivino alla meta. Di lì a qualche tempo, quando i due primi Corridori, che vanno ora uniti ora divisi, non hanno più trucioli, posano a terra i sacchetti, e allorchè i levrieri li trovano, li raccattano, e se non hanno ancora vedute le lepri, corrono direttamente al punto di partenza. Le lepri non possono tornare alla meta prima del tempo fissato (1).

(1) Questo brillantissimo esercizio venne proposto l'anno scorso alla Società ginnastica di Udine, dall'Onor. Senatore *Gab. L. Pecile.*

ALTRI GIUOCHI

A) Descritti nel *Manuale Hoepli:* « GINNASTICA MASCHILE » di *J. Gelli* — Edit. *Ulrico Hoepli*, Milano 1891.

61. Chi tardi arriva male alloggia (Ted. *Ringschlagen*). Pag. 78.

62. Cacciatore e lepre (Ted. *Katze und Maus*). Pag. 79.

63. Caccia al terzo (Ted. *Drittenabschlagen*). Pag. 84.

64. Caccia al due (Come il giuoco precedente, se non che i ragazzi stanno in circolo per uno).

65. Corsa al vello d'oro (Ted. *Diebschlagen*). Pag. 86.

66. Lotta di tiro alla fune. Pag. 80.

67. Alzata del sasso. Pag. 90.

68. Getto del sasso. Pag. 90.

69. Tiro al bersaglio con giavellotto. Pag. 91.

B) Descritti nel *Manuale Hoepli:* « GINNASTICA FEMMINILE » di *F. Valletti* — Edit. *U. Hoepli*, Milano 1892.

70. Il cerchio volante o il giuoco delle grazie (Fr. e Bel. *Les grâces*):

a) Giuoco in due con un cerchio. Pag. 104.

b) Giuoco in quattro con un cerchio. Pagina 105.

c) Giuoco in circolo con più cerchi. Pagina 105.

d) Giuoco in due con due cerchi. Pag. 105.

e) Giuoco dei campi. Pag. 108.

71. Saltellare o correre col cerchio o con la funicella. Pag. 95-98.

a) Saltellare ed eseguire il maggior numero di giri di cerchio o di funicella:

1.° senza fermata intermedia;
2.° con una fermata;
3.° con due fermate;
4.° in un minuto.

b) Arrivare più presto, correndo col cerchio o con la funicella, ad una meta distante m... (vedi: Corsa di gara pag. 202).

C) Aggiunti:

72. Il volano (Ted. *Federball*). Prel. III. 3. B. M. pag. 14 e 17.

a) Lanciare il volano con una racchetta e rilanciarlo il maggior numero di volte, senza che cada in terra;

b) Palleggio con una racchetta, fra due o più giocatori;

c) Come *a*, ma con una racchetta per mano;

d) Come *b*, ma con due racchette.

APPENDICE

PROGRAMMA DEI GIUOCHI

I. Scuole Elementari maschili e femminili (1).

1. Prima classe.

Chi tardi arriva male alloggia — 209 (2)
Cacciatore e lepre — 209
Caccia al due — 209
L'uomo nero (La befana) — 185
+ Il cane dell'ortolano — 189
Il cerchio da rotolare: B — 203
+ Corsa di gara fino a m. 20 — 202
Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 1, 2, 3 — 150
B), Esercizi 1, 2. — 151

2. Seconda classe.

Caccia al due — 209
L'uomo nero (La befana) — 185
Il cane dell'ortolano — 189

---

(1) I giuochi per le scuole elementari senza alcun segno servono per i due sessi; quelli con un * sono per le femmine, e quelli con una + per i maschi.

(2) Il numero dopo la lineetta indica la pagina in cui si trova la spiegazione del giuoco.

La gatta non è in paese — 201
L'omino — 196
Il cerchio da rotolare: B — 203
Corsa di gara fino a m. 20 — 202
+ Corsa di gara fino a m. 40 — 202
* Saltellare col cerchio: *a*) 1 — 210
Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 3, 4, 5, 6 — 150
B), Esercizi 1, 2, 3 — 151
Le palle nelle file — 155

3. Terza classe.

La gatta non è in paese — 201
L'omino — 196
Chi cerca trova — 200
Caccia al terzo — 209
Traversate! — 186
+ A bomba — 190
I Bianchi e i Neri: A — 184
Il cerchio da rotolare: B — 203
Corsa di gara fino a m. 30 — 202
+ Corsa di gara fino a m. 60 — 202
* Saltellare con la funicella: *a*) 1, 2 — 210
Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 6, 7 — 150
B), Esercizi 3 — 151
La burla — 152
Palla battuta — 149
Palla al balzo — 150
* Il volano: *a*, *b* — 210
* Il cerchio volante: *a* — 209

4. Quarta classe

Caccia al terzo — 209
Traversate! — 186
A bomba — 190
I Bianchi e i Neri: A — 184
La muraglia della China — 188
L'arcolaio — 196
Chi cerca trova — 200

+ La sfida — 171
+ Lo zimbello — 195
* Il cerchio da rotolare: B — 203
  Corsa di gara fino a m. 40 — 202
+ Corsa di gara fino a m. 80 — 202
* Saltellare col cerchio o con la funicella: *a*), 2, 3 — 210
  Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 6, 7 + con la mestola — 150
  Il tirocinio con la palla: B), Esercizi 3, 4 — 151
  La burla — 152
  Le palle fra le righe — 154
  Palla al balzo + con la mestola — 150
  Palla ai quattro campi — 145
* Volano: *b* — 210
* Cerchio volante: *b*, *c* — 209
* Indovinalo grillo — 144
+ Le tre palle — 143

5. **Quinta classe.**

  La muraglia della China — 188
  L'arcolaio — 196
  La sfida — 171
+ Lo zimbello — 195
  A toccapoma — 199
+ L'orso e le scimmie — 197
  Fuga attraversata — 196
  La scala — 194
  I pescatori — 186
+ A rimpiattino — 192
  A notte e giorno — 181
  La barriera — 169
* Il cerchio da rotolare: A — 203
  Corsa di gara fino a m. 50 — 202
+ Corsa di gara fino a m. 100 — 202
* Saltellare col cerchio o con la funicella: *a*) 3 — 210
* Saltellare col cerchio o con la funicella: *b* — 210
  Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 6, 7 + con la mestola — * con la racchetta — 150

Il tirocinio con la palla: B), Esercizi 3. 4 + con la mestola — * con la racchetta — 151
Le palle nel circolo — 155
Caccia alla palla — 153
Palla ai quattro campi + con la mestola — 145
* con la racchetta — 145
* Il volano: *b*, *c* — 210
* Il cerchio: *c*, *e* — 210
\+ Le tre battute — 142
\+ La palla avvelenata — 140

II. Scuole Secondarie Maschili.

1. Dagli 11 ai 15 anni.

Caccia al terzo — 209
Traversate! — 186
A bomba — 190
Fuga attraversata — 196
La sfida — 171
I Bianchi e i Neri: A — 184
A notte e giorno — 181
La barriera — 169
A rimpiattino — 192
A birri e ladri — 191
I puledri — 187
Il vello d'oro — 209
Il vallo — 174
Le tre sbarre — 169
Le bandiere — 176
Le tre pietre: B — 204
I pegni — 175
I Bianchi e i Neri: B — 184
Il giuoco del pome — 159
Corsa di gara fino a m. 100 — 202
Il tirocinio con la palla: A), Esercizi 6, 7 con la mestola — e col tamburello — 150
Il tirocinio con la palla: B), Esercizi 3, 4 con la mestola — e col tamburello — 151

2. Dai 16 ai..... anni

III. Scuole Secondarie Femminili.

FINE.

ULRICO HOEPLI

EDITORE-LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

ELENCO

DEI

MANUALI HOEPLI

PUBLICATI SINO AL 1895

La collezione dei Manuali Hoepli, iniziata col fine di volgarizzare i principii delle Scienze, delle Lettere e delle Arti, deve il suo grandissimo successo al concorso dei più autorevoli scienziati e letterati d'Italia, ed ha ormai conseguito, mercè la sua eccezionale diffusione, uno sviluppo di più che quattrocento volumi, per cui si è dovuto classificarla per serie, come segue:

SERIE SCIENTIFICA, STORICA, LETTERARIA, GIURIDICA E LINGUISTICA
(a L. 1,50 il volume)

pei Manuali che trattano le scienze e gli studi letterari.

SERIE PRATICA
(a L. 2 il volume)

pei Manuali che trattano le industrie agricole, manifatturiere e gli argomenti che si riferiscono alla vita pratica.

SERIE ARTISTICA
(a L. 2 il volume)

pei Manuali che trattano le arti e le industrie artistiche nella loro storia e nelle loro applicazioni pratiche.

SERIE SPECIALE

pei Manuali che si riferiscono a qualsiasi argomento, ma che per la mole e per la straordinaria abbondanza di incisioni, non potevano essere classificati in una delle serie suddette, a prezzo determinato.

Tutti i Manuali Hoepli sono elegantemente legati in tela

ELENCO DEI MANUALI HOEPLI PUBLICATI SINO AL 1895.

	L. c.
Abiti per signora. (Vedi *Confezione*).	
Acciaio. (Vedi *Tempera* — *Siderurgia*).	
Acque (Le) **minerali e termali del Regno d'Italia,** di Luigi Tioli. Topografia — Analisi — Elenchi — Denominazione delle acque — Malattie per le quali si prescrivono — Comuni in cui scaturiscono — Stabilimenti e loro proprietarî — Acque e fanghi in commercio — Negozianti d'acque minerali di pag. XXII-552.	5 50
Acustica. (Vedi *Luce e suono*).	
Adulterazione e falsificazione degli alimenti, del Dott. Prof. L. Gabba, di pag. VIII-212	2 —
Agricoltura. (Vedi *Agronomia* — *Alimentazione del bestiame* — *Analisi del vino* — *Animali da cortile* — *Apicoltura* — *Bachi da seta* — *Bestiame* — *Botanica* — *Cacciatore* — *Cantiniere* — *Caseificio* — *Cavallo* — *Chimica agraria* — *Cognac* — *Coleotteri* — *Colombi* — *Coltivazione, ecc., delle piante tessili* — *Concimi* — *Contabilità agraria* — *Ditteri* — *Economia dei fabbricati rurali* — *Enologia* — *Enologia domestica* — *Estimo* — *Floricoltura* — *Frumento e Mais* — *Frutticoltura* — *Funghi* — *Gelsicoltura* — *Igiene rurale* — *Insetti nocivi* — *Insetti utili* — *Latte, cacio e burro* — *Legislazione rurale* — *Lepidotteri* — *Macchine agricole* — *Malattie crittogamiche* — *Malattie dei vini* — *Olii* — *Olivo* — *Orticoltura* — *Piante e fiori* — *Piante industriali* — *Pollicoltura* — *Prato* — *Selvicoltura* — *Tabacco* — *Tartufi* — *Uva passa* — *Vino* — *Viticoltura* — *Zootecnia*).	
Agronomia, del Prof. F. Carega di Muricce. 3ª ed. riveduta ed ampliata dall'autore di pag. XII-210 . .	1 50
Alcool (Fabbricazione e materie prime), di F. Cantamessa, di pag. XII-307, con 24 incisioni	3 —
Algebra complementare, di Pincherle. Parte I. *Analisi algebrica,* di pag. VIII-174.	1 50
— Parte II. *Teoria delle equazioni,* di pag. IV-170 con 4 incisioni nel testo	1 50
Algebra elementare, di Pincherle, 5ª ed., p. VIII-210	1 50
— (Vedi *Esercizî*).	
Alimentazione, di G. Strafforello, di pag. VIII-122.	2 —
Alimentazione del bestiame, di T. Poggi. (In lav.).	
Alpi (Le), di J. Ball, trad. di I. Cremona, pag. VI-120.	1 50
— (Vedi *Dizionario alpino* — *Prealpi bergamasche*).	
Alterazione dei vini. (Vedi *Analisi del vino* — *Malattie ed alterazioni* — *Enologia*).	
Amarico. (Vedi *Dizionario eritreo*).	
Amministrazione pubblica. (Vedi *Catasto italiano* — *Codice doganale* — *Contabilità comunale* — *Diritto amministrativo* — *Imposte dirette* — *Legge comunale* — *Ricchezza mobile* — *Contabilità dello Stato*).	

L. c.

Analisi algebrica. (Vedi *Algebra complementare*).
Analisi del vino, ad uso dei chimici e dei legali, del Dott. M. BARTH, con pref. del Dott. I. Nessler, trad. del Prof. D. F. C. Comboni, di pag. 142 con 7 incis. 2 —
— (Vedi *Alcool — Cantiniere — Cognac — Enologia — Malattie dei vini — Vino — Viticoltura*).
Analisi spettrale. (Vedi *Spettroscopio*).
Analisi volumetrica applicata specialmente ai prodotti commerciali e industriali, di P. E. ALESSANDRI, di pag. x-341 con 52 incisioni 4 50
Anatomia e fisiologia comparata, del Prof. R. BESTA, di pag. VII-218 con 34 incisioni 1 50
— (V. *Animali Parassiti — Batteriologia — Coleotteri — Embriologia — Fisiologia — Imbalsamatore — Insetti — Lepidotteri — Protistologia — Zoologia*).
Anatomia microscopica. (Vedi *Tecnica*).
Anatomia pittorica, LOMBARDINI, p. VI-118, con incis. 2 —
Animali (Gli) parassiti dell'uomo, del Prof. F. MERCANTI, di pag. IV-179, con 33 incisioni 1 50
Animali da cortile, del Prof. P. BONIZZI, di pag. XIV-238 con 39 incisioni . . . . 2 —
— (Vedi *Bestiame — Colombi — Pollicoltura*).
Antichità. (Vedi *Raccoglitore*).
Antichità private dei romani, del Prof. W. KOPP, trad. del Prof. N. Moreschi, 2ª ediz., di pag. XII-130. 1 50
— (Vedi *Archeologia dell'arte*).
Antisettici. (Vedi *Infezione, Disinfezione e disinfettanti — Terapeutica*).
Antropologia, del Prof. G. CANESTRINI, 2ª ediz., riveduta ed ampliata, di pag. VIII-232, con 23 incisioni. 1 50
— (Vedi *Etnografia — Fisiologia — Paleoetnologia*).
Apicoltura razionale, del Prof. G. CANESTRINI, 2ª edizione riveduta di pag. IV-196, con 43 incisioni . . 2 —
Apprestamento delle fibre tessili. (Vedi *Filatura*).
Arabo volgare (Manuale di), di DE STERLICH e DIB KHADDAG. Raccolta di 1200 vocaboli e 600 frasi più usuali, di pag. 143, con 8 tavole 2 50
Araldica (Grammatica), di F. TRIBOLATI, 3ª ediz., di pag. VIII-120, con 98 inc. e un'appendice sulle " Livree ". 2 50
Archeologia dell'arte, del Prof. I. GENTILE:
Parte I. *Storia dell'arte greca* testo, 2ª ed., p. XII-226. 2 —
" *Atlante* per l'opera sudd. di *149 tavole,* indice. 4 —
Parte II. *Storia dell'arte etrusca e romana,* testo, 2ª ediz., di pag. IV-228. . . . . 2 —
Parte II. *Atlante* per l'opera sudd. di *79 tavole,* indice. 2 —
Architettura italiana, dell'Arch. A. MELANI, 2 vol., di pag. XVIII-214 e XII-266, con 46 tav. e 113 fig., 2ª ediz. 6
I. Architet. Pelasgica, Etrusca, Italo-Greca e Romana.
II. Architettura Medioevale, fino alla Contemporanea.

L. c.

Aritmetica pratica, del Dott. F. PANIZZA, di pagine VIII-188 . . . . 1 50

Aritmetica razionale, del Prof. Dott. F. PANIZZA, 2ª ediz., pag. XII-210 . . . . 1 50

Arte del dire (L'), del Prof. D. FERRARI, 3ª ediz., corretta ed ampliata, di pag. XVI-190. . . . . . . 1 50

— (Vedi *Rettorica — Ritmica — Stilistica*).

Arteflce italiano (Manuale dell'), di EZIO GIORLI, costruttore meccanico della R. Marina.

I. *Meccanico:* Aritmetica, Geometria, Meccanica, Generatori del vapore, Macchine a vapore, Nozioni speciali per la collaudazione e costo dei materiali, Doratura, Argentatura e Nichelatura, con 200 problemi risolti e 130 figure . . . . . 2 —

II. *Disegno Industriale:* Corso regolare di disegno geometrico e delle proiezioni, Degli sviluppi delle superficie dei solidi, Della costruzione dei principali organi delle macchine, Macchine utensili, con 206 problemi risolti e figure nel testo . . . . . 2 —

— (Vedi *Operaio*).

Arte militare. (Vedi *Storia dell'*).

Arte mineraria, dell'Ing. Prof. V. ZOPPETTI, di pagine IV-182, con 112 figure in 14 tavole. . . . . . 2 —

Arte greca, etrusca e romana. (Vedi *Archeologia dell'arte*).

Arti. (Vedi *Anatomia pittorica — Archeologia dell'arte — Architettura — Decorazione — Disegno — Pittura — Ristauratore — Scienza dei colori — Scoltura*).

Arti (Le) **grafiche fotomeccaniche.** Zincotipia, Autotipia, Eliografia, Fototipia, Fotolitografia, Fotosilografia, Tipofotografia, ecc., secondo i metodi più recenti, dei grandi maestri nell'arte: ALBERT, ANGERER, CRONENBERG, EDER, GILLOT, HUSNIK, KOFAHL, MONET, POITEVIN, ROUX, TURATI, ecc., con un cenno storico sulle arti grafiche e un Dizionarietto tecnico; pag. IV-176 con 9 tavole illustrate. . . . . 2 —

— (V. *Dizion. Fotografico — Fotografia per dilettanti — Ricettario fotografico*).

Asfalto (L'), fabbricazione - applicazione, dell'Ing. E. RIGHETTI, con 22 incisioni, di pag. VIII-152 . . . . . 2 —

Assicurazione sulla vita, di C. PAGANI, di p. VI-152. 1 50

Assistenza degli infermi nell'Ospedale ed in famiglia, del Dott. C. CALLIANO, p. XXIV-448, con 7 tav. 4 50

— (V. *Acque minerali — Igiene — Soccorsi d'urgenza*).

Assonometria. (Vedi *Disegno assonometrico*).

Astronomia, di J. N. LOCKYER, rifatta e riveduta dal Prof. G. CELORIA, 4ª ediz. di pag. XVI-258 con 51 inc. 1 50

— (Vedi *Cosmografia — Gravitazione — Ottica — Spettroscopia*).

L. c.

Atlante geografico-storico dell'Italia, del Dott. G. GAROLLO, 24 carte, 76 pag. di testo e un' Appendice. 2 —
— (Vedi *Alpi* — *Dizionario geografico* — *Esercizi geografici* — *Geografia* — *Prontuario di Geografia*).
Atlante geografico universale, di KIEPERT, con notizie geografiche e statistiche del Dott. G. GAROLLO, 8ª ediz. (dalla 70000 alla 80000 copia), 25 carte, 88 pagine di testo . . . . 2 —
Atmosfera. (V. *Climatologia* - *Igroscopi* - *Meteorologia*).
Atti notarili. (Vedi *Notaro* — *Testamenti*).
Attrezzatura, manovra delle navi e segnalazioni marittime, di F. IMPERATO, di pag. XXII-360, con fig. 232 nel testo e XV tavole litografate 4 50
— (Vedi *Ingegnere navale* — *Macchinista navale*).
Autotipia. (Vedi *Arti Grafiche*).
Avicoltura. (Vedi *Animali da cortile* — *Colombi domestici* — *Pollicoltura*).
Bachi da seta, del Prof. T. NENCI, di pag. VI-276, 2ª ediz., con 41 incisioni e 2 tavole 2
— (Vedi *Gelsicoltura* — *Industria della seta* — *Tintura della seta*).
Balistica. (Vedi *Esplodenti* - *Storia dell'Arte Militare*).
Batteriologia, dei Proff. G. e R. CANESTRINI, di pagine VI-240 con 29 illustrazioni 1 50
— (Vedi *Animali Parassiti* — *Microscopio* — *Protistologia* — *Tecnica protistologica*).
Bestiame (Il) e l'agricoltura in Italia, del Prof. F. ALBERTI, di pag. VIII-312, con 22 zincotipie 2 50
— (Vedi *Agricoltura* — *Alimentazione del bestiame*).
Biancheria. (Vedi *Disegno. taglio e confezione di* — *Macchine da cucire* — *Monogrammi*).
Bibbia (Manuale della), di S. M. ZAMPINI. (In lavoro).
Bibliografia, di G. OTTINO, 2ª ediz., riveduta di pagine VI-166, con 17 incisioni . . . . 2 —
— (Vedi *Dizionario bibliografico*).
Bibliotecario (Manuale del), di PETZHOLDT, traduzione di G. BIAGI, e G. FUMAGALLI. di pag. XX-364 con un'appendice di pag. 213 . . . . 7 50
Biliardo (Il giuoco del), di J. GELLI, di pag. XV-179 con 79 illustrazioni 2 50
Bilancie. (Vedi *Statica*).
Biografia. (Vedi *Cristoforo Colombo* — *Dantologia* — *Omero* — *Shakespeare*).
Bitume. (Vedi *Asfalto*).
Blasoni. (Vedi *Araldica* — *Paleografia*).
Borsa (Oper. di). (V. *Valori pubblici* - *Debito pubblico*).
Botanica, del Prof. I. D. HOOKER, traduz. del Prof. N. PEDICINO, 4ª edizione, di pag. XIV-134, con 68 incis. 1 [illegible]

L. c.

Bromatologia. (Vedi *Adulterazione — Alimentazione — Conserve alimentari — Frumento e mais — Latte burro e cacio — Panificazione*).

Burro. (Vedi *Latte — Caseificio*).

Cacciatore (Manuale del), di G. FRANCESCHI, di pagine VIII-268, con 10 tavole e 14 incisioni nel testo. 2 50

Calci e Cementi (Impiego delle), per l'Ing. L. MAZZOCCHI, di pag. XII-212 con 49 incisioni. . . . . . 2 —

Calcolo infinitesimale, del Prof. E. PASCAL. Parte I. *Calcolo differenziale*, p. IX-316 con 10 inc. (vol. doppio) 3 —
Parte II. *Calcolo integrale*, di pag. VI-318 con 15 incisioni (volume doppio). . . . . 3 —
— (Vedi *Esercizî*).

Calligrafia (Manuale di). Cenno storico, cifre numeriche, materiale adoperato per la scrittura e metodo d'insegnamento, con 69 tavole di modelli dei principali caratteri conformi ai programmi governativi del Professore R. PERCOSSI, con 35 fac-simili di scritture, elegantemente legato, tascabile, con leggío annesso al manuale per tenere il modello . . . . 3 —

Calore (Il), del Dott. E. JONES, trad. di U. FORNARI, di pag. VIII-296 con 98 incisioni (volume doppio) . . 3 —

Caloriferi. (Vedi *Riscaldamento*).

Candele. (Vedi *Stearineria e Fabb. di Candele*).

Cantante (Manuale del), di L. MASTRIGLI, di p. XII-132. 2 —

Cantiniere. Lavori di cantina mese per mese, dell'Ingegnere A. STRUCCHI, di pag. VIII-172 con 30 incisioni. 2 —

Cartografia (Manuale teorico-pratico della), con un sunto sulla storia della Cartografia, del Prof. E. GELCICH, di pag. VI-257, con 37 illustrazioni . . . . . 2 —
— (Vedi *Disegno topografico — Telemetria*).

Case. — (Vedi *Proprietario di Case*).

Caseificio, di L. MANETTI, 2ª edizione, completamente rifatta di SARTORI, di pagine IV-212, con 34 incisioni. 2 —
— (Vedi *Adulteraz. alimenti — Latte, burro, cacio*).

Catasto (Il nuovo) **italiano,** dell'Avv. E. BRUNI, di pag. XII-346, vol. doppio. . . . . 3 —

Cavallo (Manuale del), del Ten. Colonnello C. VOLPINI, di pag. IV-200 con illustrazioni e 8 tavole. . . 2 50

Cavi e telegrafia sottomarina, dell'Ing. JONA. (In lavoro).

Celerimensura (Manuale pratico di), e tavole logaritmiche a quattro decimali dell' Ing. F. BORLETTI, di pag. VI-148 con 29 incisioni 3 50

Celerimensura (Manuale e tavole di), dell'Ing. G. ORLANDI, di p. 1200 con quadro generale d'interpolazioni. 18 —
— (V. *Cartografia — Compensazione degli errori — Disegno topografico — Geometria pratica — Telemetria*).

L. c.

Cemento. (Vedi *Calce e Cemento*).
Cementazione. (Vedi *Tempera*).
Ceralacche. (Vedi *Vernici*).
Ceramiche, majoliche, vetri e porcellane (Guida per il raccoglitore di), del Conte L. De Mauri. (In lavoro).
Cereali. (Vedi *Frumento e Mais — Panificazione*).
Chimica, del Prof. H. E. Roscoe, traduzione del Prof. A. Pavesi, di pag. VI-124, con 36 inc., 4ª ediz. 1 50
Chimica agraria, del Dott. A. Aducco, di p. VIII-328. 2 50
— (Vedi *Concimi*).
Chimico (Manuale del) **e dell'industriale, ad** uso dei Chimici analitici e tecnici, degli industriali, ecc., del Dott. Prof. L. Gabba, di pag. XII-354 . . . . . 5 —
— (Vedi *Analisi volumetrica*).
Ciclista (Manuale del), di A. Galante, riccamente illustrato, di pag. VI-194, con 73 fototipie 2 50
Climatologia, di L. De Marchi, p. X-204, con 6 carte 1 50
— (Vedi *Igroscopi — Meteorologia — Sismologia*).
Codice doganale italiano con commento e note, dell'Avv. E. Bruni, di pag. XX-1078 con 4 incisioni. 6 50
— (V. *Amministrazione pubblica - Trasporti e tariffe*).
Codice metrico internazionale. (Vedi *I Prototipi del metro e del kilogramma*).
Cognac (Fabbricazione del) **e dello spirito di vino e distillazione delle fecce e delle vinacce,** di Dal Piaz-di Prato, di pag. X-168, con 37 incisioni. 2 —
Coleotteri italiani, del Dott. A. Griffini, p. XVI-334 con 215 incisioni (volume doppio) . . . . 3 —
Colombi domestici e colombicoltura, del Prof. P. Bonizzi, di pag. VI-210, con 29 incisioni . . . . . 2 —
— (Vedi *Animali da cortile — Pollicoltura*).
Colombo C. (Vedi *Cristoforo Colombo*).
Colori e la pittura (La scienza dei), del Prof. L. Guaita, di pag. 248. . . . . 2 —
— (Vedi *Anatomia pittorica — Disegno — Pittura*).
Colori e vernici, di G. Gorini, nuova edizione totalmente rifatta, per l'Ing. G. Appiani. (In lavoro).
— (Vedi *Fotografia — Luce e colori — Vernici*).
Coltivazione ed industrie delle piante tessili, propriamente dette e di quelle che danno materia per legacci, lavori d'intreccio, sparteria, spazzole, scope, carta, ecc., coll'aggiunta di un Dizionario delle piante ed industrie tessili, di oltre 3000 voci, del Prof. M. A. Savorgnan D'Osoppo, di pag. XII-476, con 72 incis. 5 —
— (Vedi *Filatura - Gelsicoltura - Piante industriali*).
Compensazione degli errori con speciale applicazione ai rilievi geodetici, di F. Crotti, pag. IV-160. 2 —

L. c.

Computisteria, del Prof. V. GITTI, vol. I. Computisteria commerciale, 3ª ediz., di pag. VI-168. . . . . 1 50
— Vol. II. Computisteria finanziaria, di pag. VIII-156. 1 50
Computisteria agraria, del Prof. L. PETRI, di pagine VI-212. . . . . 1 50
— (Vedi *Contabilità — Logismografia — Ragioneria — Scritture d'affari*).
Concia delle pelli ed arti affini, di G. GORINI, 3ª edizione interamente rifatta dai Dott. G. B. FRANCESCHI e G. VENTUROLI, di pag. IX-210. . . . . . 2 —
Concimi, del Prof. FUNARO, di pag. VII-253 . . . . 2 —
— (Vedi *Chimica agraria*).
Confezione di biancheria. (Vedi *Disegno, taglio e*).
Confezione d'abiti per signora e l'arte del taglio, di EMILIA COVA, di pag. VIII-92, con 40 tavole illustrative . . . . 3 —
— (Vedi *Biancheria*).
Conserve alimentari, di G. GORINI, 3ª ediz. interamente rifatta dai Dott. G. B. FRANCESCHI e G. VENTUROLI, di pag. VIII-256. . . . . 2 —
— (Vedi *Adulterazione — Alimentazione — Frumento e mais — Latte, burro e cacio — Panificazione*).
Contabilità comunale, secondo le nuove disposizioni legislative e regolamentari (Testo unico 10 febbraio 1889 e R. Decreto 6 luglio 1890, del Prof. A. DE BRUN, di pag. VIII-244 . . . . 1 50
— (Vedi *Diritto amministrativo — Legge comunale*).
Contabilità generale dello Stato, dell' Avv. E. BRUNI, pag. XII-422 (vol. doppio) . . . . 3 —
— (V. *Computisteria — Ragioneria — Logismografia*).
Contabilità industriale, del Prof. Rag. ORESTE BERGAMASCHI. (In lavoro).
Corpi grassi e stearineria, dell'Ing. E. MARAZZA.
— (Vedi *Industria stearica*).
Correttore e compositore tipografo. (V. *Tipografia*).
Corse (Dizionario delle), (Vedi *Cavallo*).
Cosmografia. *Uno sguardo all' Universo*, di B. M. LA LETA. (In lavoro).
Costituzione di tutti gli Stati. (Vedi *Ordinamento*).
Costumi. (Vedi *Etnografia*).
Cristallografia geometrica, fisica e chimica applicata ai minerali, del Prof. F. SANSONI, di p. XVI-368, con 284 incisioni nel testo (vol. doppio) . . . . . . 3 —
— (Vedi *Geologia — Mineralogia*).
Cristoforo Colombo, di V. BELLIO, con 10 inc., p. IV-136 1 50
Crittogame. (V. *Malattie crittogamiche delle piante*).
Cronologia. (Vedi *Storia e Cronologia*).
Cubatura. Prontuario per la cubatura dei legnami, di G. BELLUOMINI, 2ª ediz. aumentata e corretta, di pag. 204. 2 50

L. c.

Curve. Manuale pel tracciamento delle curve delle Ferrovie e Strade carrettiere di G. H. KRÖHNKE, traduzione di L. LORIA, 2ª ediz. di pag. 164, con 1 tavola. 2 50

Dantologia, di G. A. SCARTAZZINI, 2ª ediz. Vita ed Opere di Dante Alighieri, di pag. VI-408 (vol. doppio) 3 —

Debito (Il) pubblico italiano e le regole e i modi per le operazioni sui titoli che lo rappresentano, di F. AZZONI, di pag. VIII-376 (vol. doppio). . . . . 3 —

Decorazione e industrie artistiche, dell'Arch. A. MELANI, 2 vol., di complessive pag. XX-460, con 118 incis. 6 —

Didattica per gli alunni delle scuole normali e pei maestri elementari del Prof. G. SOLI, di pag. VIII-214 . 1 50

Digesto (Il), di C. FERRINI, di pag. IV-134. . . . . 1 50

Dinamica elementare, del Dott. C. CATTANEO, di pag. VIII-146, con 25 figure 1 50

Diplomi. (Vedi *Araldica — Paleografia*).

Diritti e doveri dei cittadini, secondo le Istituzioni dello Stato, per uso delle pubbliche scuole, del Prof. D. MAFFIOLI, 8ª ed., di pag. XVI-206 . . . . 1 50

Diritto amministrativo giusta i programmi governativi, ad uso degli Istituti tecnici, del Prof. G. LORIS, 2ª edizione, di pag. XXII-506 (volume doppio). . . . 3 —

Diritto civile italiano, del Prof. C. ALBICINI, p. VIII-128 1 50

Diritto commerciale italiano, di E. VIDARI, di pag. X-514 (volume doppio). . . . . 3 —

Diritto comunale e provinciale, di MAZZOCCOLO. (Vedi *Legge comunale e provinciale*).

Diritto costituzionale, di F. P. CONTUZZI, p. XII-320. 1 50

Diritto ecclesiastico, C. OLMO, p. XII-472 (vol. doppio) 3 —

Diritto internazionale privato, dell'Avv. Prof. F. P. CONTUZZI, di pag. XVI-392 (volume doppio) . . . . 3 —

Diritto internazionale pubblico, dell'Avv. Prof. F. P. CONTUZZI, di pag. XII-320 (volume doppio). . . . . 3 —

Diritto penale, dell'Avv. A. STOPPATO, di p. VIII-192. 1 50

Diritto romano, del Prof. C. FERRINI, di pag. VIII-132. 1 50

Disegno. I principii del Disegno, del Prof. C. BOITO, 3ª ediz., di pag. IV-206, con 61 silografie . . . . . 2 —

Disegno assonometrico, del Prof. PAOLONI, di pagine IV-122 con 21 tavole e 23 figure nel testo . . . 2 —

Disegno geometrico, del Prof. A. ANTILLI, di pagine VIII-85, 6 figure nel testo e 26 tavole litografiche 2 —

Disegno industriale, di E. GIORLI. Corso regolare di disegno geometrico e delle proiezioni, Degli sviluppi delle superfici dei solidi, Della costruzione dei principali organi delle macchine, Macchine utensili di pagine VIII-218 con 206 problemi risolti e 261 figure 2 — — (Vedi *Meccanico*).

Disegno topografico, del Capitano G. BERTELLI., 2ª ediz. di pag. VI-137, con 12 tavole e 10 incisioni . 2 —

L. c.

Disegno, taglio e confezione di biancheria (Manuale teorico pratico di), di E. Bonetti, con un Dizionario di nomenclatura, p. VIII-216 con 40 tav. 3 —
Disegno, taglio e confezione di abiti da signora, di Emilia Cova, con 40 tavole illustrative . . . . 3 —
Disinfezione. (Vedi *Infezione*).
Distillazione. (Vedi *Alcool* — *Cognac*).
Ditteri italiani, del Dott. Paolo Lioy (*Entomologia III*), con molte illustrazioni (volume doppio, in lavoro).
Dizionario alpino italiano. Parte 1ª: *Vette e valichi italiani,* dell'Ing. E. Bignami-Sormani. — Parte 2ª: *Valli lombarde e limitrofe alla Lombardia,* dell'Ing. C. Scolari, di pag. XXII-310 . . . . 3 50
— (Vedi *Alpi* e *Prealpi bergamasche*).
Dizionario Eritreo italiano arabo-amarico, raccolta dei vocaboli più usuali nelle principali lingue parlate nella colonia eritrea, di A. Allori, p. XXXIII-203. 2 50
Dizionario della lingua dei Galla (Oromonica). (Vedi *Grammatica*).
Dizionario bibliografico, di C. Arlìa, di pag. 100. 1 50
Dizionario Filatelico, per il Raccoglitore di francobolli con introd. stor. e bibliogr. di J. Gelli, p. LXIV-412 4 50
Dizionario fotografico pei dilettanti e professionisti, con oltre 1500 voci in 4 lingue, 500 sinonimi, 600 formule, di Luigi Gioppi, p. VIII-600, 95 inc., 10 tav. fuori testo 7 50
— (Vedi *Arti grafiche fotomeccaniche* — *Fotografia per dilettanti* — *Ricettario fotografico*).
Dizionario geografico universale, del Dott. G. Garollo, 3ª edizione, di pag. VI-632 a due colonne . . 6 50
Dizionario italiano e Volapük, di C. Mattei. (Vedi *Volapük*).
Dizionario termini delle corse, di C. Volpini, di pag. 47 . . . . 1 —
Dizionario universale delle lingue italiana, tedesca, inglese e francese, disposte in un unico alfabeto, 1 vol. di pag. 1200 . . . . 8 —
Dogane. (Vedi *Codice doganale.* — *Trasporti*).
Dottrina popolare, in 4 lingue. (Italiana, Francese, Inglese e Tedesca). Motti popolari, frasi commerciali e proverbi, raccolti da G. Sessa, 2ª ediz., di pag. IV-212. 2 —
Economia dei fabbricati rurali, di V. Niccoli, di pag. VI-192. . . . . 2 —
— (Vedi *Estimo rurale* — *Legislazione rurale*).
Economia politica, del Prof. W. S. Jevons, traduz. del Prof. L. Cossa, 3ª ed., riveduta, di pag. XIV-174. 1 50
— (Vedi *Scienza delle finanze*).
Edilizia (L') **moderna e doveri e diritti dei costruttori,** di Francesco Bufalini. (In lavoro).

L. c.

Elettricista (Manuale dell'), di G. Colombo e R. Ferrini, di pag. VIII-204-44 con 40 incisioni . . . . . 4 —
— (Vedi *Illuminazione — Telefono — Telegrafia*).
Elettricità, del Prof. Fleeming Jenkin, traduz. del Prof. R. Ferrini, di pag. VIII-180, con 32 incisioni. 1 50
— (Vedi *Magnetismo — Unità assolute*).
Elettrolisi. (Vedi *Galvanoplastica*).
Eliografia. (Vedi *Arti grafiche*).
Embriologia e morfologia generale, del Prof. G. Cattaneo, di pag. X-212, con 71 incisioni. 1 50
Enciclopedia Hoepli (Piccola), in 2 volumi di 3375 pagine di due colonne per ogni pagina con Appendice (146.740 voci). L'opera completa elegantem. leg. 20—
Energia fisica, di R. Ferrini, di p. VI-108, con 15 inc. 1 50
— (Vedi *Dinamica elementare — Termodinamica*).
Enologia, precetti ad uso degli enologi italiani, del Prof. O. Ottavi, 2ª ediz., riveduta e ampliata da A. Strucchi, di pag. XII-194, con 21 incisioni . . . . 2 —
— (Vedi *Analisi del vino - Cantiniere - Cognac - Enologia domestica - Malattie dei vini - Vino - Viticoltura*).
Enologia domestica, di R. Sernagiotto, pag. VIII-223. 2 —
Entomologia. (Vedi *Animali parassiti — Coleotteri — Ditteri — Insetti nocivi — Insetti utili — Lepidotteri*).
Equazioni (Teoria delle), del Prof. S. Pincherle, di pag. XII-170, con 4 incisioni 1 50
— (Vedi *Algebra complementare*).
Errori e pregiudizi volgari, confutati colla scorta della scienza e del raziocinio da G. Strafforello, di pag. IV-170. . . . . 1 50
Esercizi di algebra, del Prof. Pincherle. (In lavoro).
Esercizi di calcolo infinitesimale, del Prof. Pascal. (In lavoro).
Esercizi di geometria, del Prof. Pincherle. (In lavoro).
Esercizi di traduzione a complemento della grammatica francese, del Prof. G. Prat, p. VI-183 1 50
Esercizi di traduzione con vocabolario a complemento della grammatica tedesca, del Prof. G. Adler, di pag. IV-236 . . . . 1 50
— (Vedi *Grammatica tedesca — Letteratura*).
Esercizi geografici e quesiti, di L. Hugues, **sull'Atlante di R. Kiepert,** 2ª ediz., di pag. 76 . . 1 —
Esplodenti e modo di fabbricarli, R. Molina, p. XX-300 2 50
Estetica, del Prof. M. Pilo, di pag. XX-260 . . . . 1 50
— (Vedi *Etica — Filosofia — Logica — Psicologia*).
Estimo rurale, di F. Carega di Muricce, p. VI-164. 2 —
— (Vedi *Agronomia — Disegno topografico — Economia dei fabbricati rurali — Geometria pratica*).

L. c.

Etica, del Prof. L. Friso. (In lavoro).
Etnografia, B. Malfatti, 2ª ed. inter. rifusa, p. vi-200 1 50
— (Vedi *Antropologia — Paleoetnologia*).
Etnologia. (Vedi *Antropologia*).
Fabbricati rurali. (Vedi *Economia dei*).
Fabbriche. (Vedi *Proprietario di Case*).
Fabbro. (Vedi *Fonditore — Operaio — Tornitore*).
Falegname ed ebanista. Natura dei legnami, maniera di conservarli, prepararli, colorirli e verniciarli, loro cubatura, di G. Belluomini, pag. x-138, con 42 inc. 2 —
Falsificazione degli alimenti. (Vedi *Adulterazione*).
Farfalle. (Vedi *Lepidotteri*).
Farmacista (Manuale del), del Dott. P. E. Alessandri, di pag. xii-628, con 138 tav. e 80 incisioni originali. 6 50
Ferro. (Vedi *Siderurgia*).
Ferrovie. (Vedi *Macchinista e fuochista — Tracciamento curve — Trasporti*).
Filatelia, (Vedi *Dizionario filatelico*).
Filatura. Manuale di filatura, tessitura e lavorazione meccanica delle fibre tessili, di E. Grothe, traduzione sull'ultima edizione tedesca, di p. viii-414, con 105 inc. 5 —
— (Vedi *Coltivazione — Piante industriali*).
Filatura della seta, di Giuseppe Pasqualis. (In lavoro).
Filologia clâssica, greca e latina, V. Inama, p. xii-195 1 50
— (Vedi *Letteratura greca e romana*).
Filonauta. Quadro generale di navigazione da diporto e consigli ai principianti, con un Vocabolario tecnico più in uso nel panfiliamento, del Cap. G. Olivari, p. xvi-286 2 50
Filosofia morale, di L. Friso, p. xvi-336 (vol. doppio) 3 —
— (Vedi *Estetica — Etica — Logica — Psicologia*).
Finanze (Vedi *Scienza delle*).
Fiori. (Vedi *Floricoltura — Piante e fiori*).
Fisica, del Prof. Balfour Stewart, trad. del Prof. G. Cantoni, 4ª ediz., di pag. x-188, con 48 incisioni . . 1 50
— (Vedi *Calore — Energia fisica — Luce e suono*).
Fisiologia, di Foster, traduz. del Prof. G. Albini, 3ª ediz., di pag. xii-158, con 18 incisioni 1 50
Fisiologia comparata. (V. *Anatomia — Embriologia*).
Fitologia. (Vedi *Botanica — Flora italiana — Floricoltura — Piante e fiori — Frutticoltura*).
Flora italiana tascabile, di R. Pirotta. (In lavoro).
Floricoltura (Manuale di), di C. M. Fratelli Roda, di pag. viii-186, con 61 incisioni. . . . . 2 —
— (Vedi *Botanica — Piante e fiori*).
Fognatura cittadina, dell'Ing. D. Spataro. (In lav.).
Fonditore in tutti i metalli (Manuale del), di G. Belluomini, di pag. 146, con 41 incisioni . . . . . . 2 —

L. c.

Fonologia greca, del Prof. A. CINQUINI. (In lavoro).
Fonologia italiana, del Dott. L. STOPPATO, p. VIII-102. 1 50
Fonologia latina, di S. CONSOLI, di pag. 208 . . . 1 50
Fotogalvanotipia. (Vedi *Arti grafiche*).
Fotografia pei dilettanti. (Come il sole dipinge), di G. MUFFONE, p. XII-306, 3ª ed. rifatta ed aument., 83 inc. 2 —
— (Vedi *Arti grafiche* — *Dizionario fotografico* — *Ricettario fotografico*).
Francobolli. (Vedi *Dizionario Filatelico*).
Frumento e mais, di G. CANTONI, p. VI-168 e 13 incis. 2 —
— (V. *Adulterazione* — *Alimentazione* — *Panificazione*).
Frutta minori (Le), di A. PUCCI, di pag. VIII-192, con 96 incisioni 2 50
Frutticoltura, del Prof. Dott. D. TAMARO, con 63 illustrazioni, di pag. VIII-192 . . . . 2 —
— (Vedi *Pomologia artificiale* — *Uva passa*).
Fulmini e parafulmini, del Dott. Prof. E. CANESTRINI, di pag. VIII-166, con 6 incisioni . . . . . . 2 —
Funghi (I) **ed i tartufi,** loro natura, storia, coltura, conservazione e cucinatura. Cenni di FOLCO BRUNI . . 2 —
Fuochi artificiali. (Vedi *Pirotecnia*).
Fuochista. (Vedi *Macchinista* — *Operaio*).
Galvanoplastica, ed altre applicazioni dell'elettrolisi, Galvanostegia, Elettrometallurgia, Affinatura dei metalli, Preparazione dell'alluminio, Sbianchimento della carta e delle stoffe, Risanamento delle acque, Concia elettrica delle pelli, ecc., del Prof. R. FERRINI, 2ª ed., completamente rifatta, di pag. XII-392 con 45 incisioni. 4 —
Gelsicoltura, del Prof. D. TAMARO, p. XVI-175 e 22 inc. 2 —
— (Vedi *Coltivazione e industria delle piante tessili*).
Geodesia. (Vedi *Compensazione degli errori* — *Celerimensura* — *Curve* — *Disegno topografico* — *Geometria pratica* — *Telemetria*).
Geodinamica. (Vedi *Dinamica* — *Meccanica* — *Sismologia* — *Termodinamica* — *Vulcanismo*).
Geografia, di G. GROVE, trad. del Prof. E. GALLETTI, 2ª ediz., riveduta, di pag. XII-160, con 26 incisioni. . 1 50
— (Vedi *Alpi* — *Atlante* — *Cartografia* — *Disegno topografico* — *Dizionario geografico* — *Mare* — *Prontuario di geografia*).
Geografia classica, di H. F. TOZER, traduzione e note del Prof. I. GENTILE, 5ª ediz., di pag. IV-168. . 1 50
Geografia fisica, di A. GEIKIE, traduzione sulla 6ª ediz. ingl. di A. STOPPANI, 3ª ediz., p. IV-132 e 20 inc. 1 50
Geologia, di GEIKIE, traduzione sulla 3ª edizione inglese di A. STOPPANI, 3ª ed., di p. VI-154, con 47 inc. 1 50
— (Vedi *Cristallografia* — *Mineralogia*).
Geometria analitica dello spazio, del Prof. F. ASCHIERI, di pag. VI-196, con 11 incisioni 1 50

L. c.

Geometria analitica del piano, del Pr. F. ASCHIERI, di pag. VI-194, con 12 incisioni 1 50
Geometria descrittiva, del Prof. F. ASCHIERI, di pag. IV-210, con 85 incisioni 1 50
Geometria metrica e trigonometria, del Prof. S. PINCHERLE, 4ª ediz., di pag. IV-158, con 47 incisioni. 1 50
— (Vedi *Esercizi*).
Geometria pratica, dell'Ing. Prof. G. EREDE, 2ª ediz., riveduta, di pag. X-184, con 124 incisioni . . . . . 2 —
— (Vedi *Celerimensura — Disegno assonometrico — Disegno geometrico — Disegno topografico — Geodesia — Regolo calcolatore — Statica — Telemetria*).
Geometria projettiva del piano e della stella, del Prof. F. ASCHIERI, 2ª ed., di p. VI-228, con 86 inc. 1 50
Geometria projettiva dello spazio, del Prof. F. ASCHIERI, 2ª ediz. rifatta, di pag. VI-264, con 16 incis. 1 50
Geometria pura elementare, del Prof. S. PINCHERLE, 4ª ediz., di pag. VIII-159, con 112 incisioni . 1 50
Ghisa. (Vedi *Siderurgia*).
Giardino (Il) infantile, del Prof. P. CONTI, di pagine IV-214, con 27 tavole (vol. doppio) . . . . . . 3 —
Ginnastica (Storia della), di F. VALLETTI, di p. VIII-184. 1 50
Ginnastica femminile, di F. VALLETTI, di pag. VI-112, con 67 illustrazioni . . . . 2 —
Ginnastica maschile (Manuale di), per cura di J. GELLI, di pag. VIII-108, con 216 incisioni . . . . . 2 —
— (Vedi *Scherma*).
Gioielleria, oreficeria, oro, argento e platino, di E. BOSELLI, di pag. 336, con 125 incisioni . . . 4 —
— (Vedi *Pietre preziose — Metalli preziosi*).
Giuochi (Manuale dei), di F. GABRIELLI, con molte illustrazioni. (In lavoro).
— (Vedi *Bigliardo — Scacchi*).
Giurisprudenza. (V. *Codice doganale — Digesto — Diritto amministrativo — Diritto civile — Diritto costituzionale — Diritto ecclesiastico — Diritto internazionale pubblico e privato — Diritto penale — Diritto romano — Imposte dirette — Legge comunale — Legislazione rurale — Mandato commerciale — Notaio — Ricchezza mobile — Testamenti*).
Grafologia, di C. LOMBROSO, con 470 fac-simili, p. 252. 3 50
Grammatica araldica. (Vedi *Araldica*).
Grammatica e dizionario della lingua dei Galla (oromonica), del Prof. E. VITERBO.
Vol. I. Galla-Italiano, di pag. VIII-152 . . . . . 2 50
Vol. II. Italiano-Galla, di pag. LXIV-106. . . . . 2 50
Grammatica francese, del Prof. G. PRAT, p. XI-287. 1 50
— (Vedi *Esercizi di traduzione*).

L. c.

Grammatica greca. (Nozioni elementari di lingua greca), del Prof. Inama, di pag. xii-208 . . . . . 1 50
(Vedi *Fonologia — Morfologia*).
Grammatica della lingua greca moderna, del Prof. R. Lovera, di pag. vi-154 . . . . 1 50
Grammatica inglese, del Prof. Lugi Pavia, p. xii-260 1 50
Grammatica italiana, di T. Concari, di p. vii-204. 1 50
Grammatica latina, del Prof. Valmaggi, di p. x-250. 1 50
— (Vedi *Fonologia latina — Letteratura romana*).
Grammatica e vocabolario della lingua rumena, del Prof. R. Lovera, di pag. viii-200 . . . . . . 1 50
Grammatica sanscrita. (Vedi *Sanscrito*).
Grammatica spagnuola, del Prof. L. Pavia, p. xii-194 1 50
Grammatica tedesca, del Prof. L. Pavia, p. xviii-254. 1 50
— (V. *Esercizi di traduzione — Letteratura tedesca*).
Gravitazione. Spiegazione elementare delle principali perturbazioni nel sistema solare di Sir G. B. Airy, trad., note ed agg. di F. Porro, 50 inc., p. xxiv-176. 1 50
— (Vedi *Astronomia — Spettroscopio*).
Grecia (La) antica, di G. Toniazzo. (V. *Storia antica*).
Idroterapia. (Vedi *Acque [cura delle]*).
Igiene del lavoro, Trambusti A. e Sanarelli. di pagine viii-362 con 70 incisioni 2 50
Igiene della vita pubblica e privata, del Dott. G. Faralli, di pag. xii-250 . . . . 2 50
Igiene privata e medicina popolare ad uso delle famiglie, di C. Bock, trad. di E. Parietti sulla 7ª ediz. ted. con una introduzione di G. Sormani, di pag. xii-278. 2 50
Igiene pubblica, del Prof. Sormani. (In lavoro).
Igiene rurale, A. Carraroli, pag. x-470 (vol. doppio). 3 —
— (Vedi *Assistenza agli infermi — Soccorsi d'urgenza*).
Igiene scolastica, di A. Repossi, 2ª ed., di pag. iv-246. 2 —
Igiene veterinaria, del Dott. U. Barpi, di p. viii-228. 2 —
— (Vedi *Zoonosi*).
Igroscopi, igrometri, umidità atmosferica, del Prof. P. Cantoni, di pag. xii-146, con 24 inc. e 7 tab. 1 50
— (Vedi *Climatologia — Meteorologia*).
Illuminazione elettrica (Impianti di), dell'Ing. E. Piazzoli, 2ª edizione interamente rifatta, di pag. xiv-466, con 263 incisioni, 78 tabelle e 2 tav. litografate. 6 50
Imbalsamatore (Manuale dell'), preparatore tassidermista, di R. Gestro, 2ª ed. riv., di p. xii-148, 38 inc. 2 —
— (Vedi *Naturalista viaggiatore*).
Impianti elettrici. (V. *Elettricità — Illuminazione*).
Imposta sui redditi di ricchezza mobile (Vedi *Ricchezza mobile*).
Imposte dirette (Riscossione delle), E. Bruni, p. viii-158 1 50
Imposte sui fabbricati. (Vedi *Proprietario di case*).

L. c.

Inchiostri. (Vedi *Vernici*).
Incisioni. (Vedi *Raccoglitore*).
Industria della carta, dell'Ing. L. SARTORI. (In lav.)
Industria della seta, di L. GABBA, 2ª ed., p. IV-208. 2 —
Industria (L') stearica. Manuale pratico dell'Ing. E. MARAZZA, di pag. 288, con 76 inc. e con molte tab. 5 —
Industrie. (Vedi *Apicoltura — Arte mineraria — Asfalto — Bachi da seta — Caseificio — Concia delle pelli — Conserve — Galvanoplastica — Giojelleria — Merceologia — Molini — Olio — Orologeria — Piccole industrie — Tabacco — Tintore,* ecc.).
Industrie artistiche. (Vedi *Decorazione*).
Indnstrie tessili. (Vedi *Bachicoltura — Coltivazione — Gelsicoltura — Filatura — Seta*).
Infezione, disinfezione e disinfettanti, del Dottor Prof. P. E. ALESSANDRI, di pag. VIII-190, con 7 inc. 2 —
Ingegnere civile. Manuale dell'Ingegnere civile e industriale, di G. COLOMBO, 14ª ed. (34°, 35° e 36° migliaio), di pag. XIV-356, con 203 figure 5 50
Il medesimo tradotto in francese da P. MARCILLAC. 5 50
Ingegnere navale. Prontuario di A. CIGNONI, con 36 fig., di pag. XXXII-292. Leg. in tela L. 4 50, in pelle. 5 50
— (Vedi *Attrezzatura — Macchinista navale*).
Ingrassi. (Vedi *Chimica agraria — Concimi*).
Insetti nocivi, F. FRANCESCHINI, p. VIII-264, 96 incis. 2 —
Insetti utili, F. FRANCESCHINI, p. XII-160, 43 inc. e 1 tav. 2 —
Interesse e sconto, di E. GAGLIARDI, di pag. VI-204. 2 —
— (Vedi *Contabilità — Computisteria — Debito pubblico — Ragioneria — Valori pubblici*).
Istituzioni dello Stato (Le). (Vedi *Diritti e doveri dei cittadini — Ordinamento degli Stati*).
Ittiologia. (Vedi *Piscicoltura — Ostricoltura e Mitilicoltura*).
Latte, burro e cacio. Chimica analitica applicata al caseificio, del Prof. SARTORI, di pag. X-162, con 24 inc. 2 —
— (Vedi *Adulterazione degli alimenti — Caseificio*).
Legge sulle caldaje. (Vedi *Macchinista e Fuochista*).
Legge (La nuova) **comunale e provinciale,** annotata dall'Avv. E. MAZZOCCOLO, 3ª ediz., con l'aggiunta di due regolamenti e due indici, di pag. VIII-728 . . 4 50
Legge comunale (Appendice alla) **del 22 e 23 luglio 1894,** di E. MAZZOCCOLO, di pag. VIII-256. 2 —
Leggi. (Vedi *Codice doganale — Diritto amministrativo-civile-commerciale-ecclesiastico-penale-romano — Imposte dirette — Legislazione rurale — Ordinamento degli stati — Ricchezza mobile*).
Legislazione rurale secondo il programma governativo per gli Istituti Tecnici dell'Avv. E. BRUNI, di p. XI-422 3 —
Legnami. (Vedi *Cubatura dei legnami — Falegname*).

L. c.

Lepidotteri italiani, del Dott. A. GRIFFINI, di pagine VIII-238 con 149 incisioni 1 50
Letteratura americana, di G. STRAFFORELLO, p. 158 1 50
Letteratura danese. (Vedi *Letteratura norvegiana*).
Letteratura ebraica, di A. REVEL, 2 vol., di pag. 364. 3 —
Letteratura egiziana, del Dott. L. BRIGIUTI. (In lav.).
Letteratura francese, del Prof. F. MARCILLAC, trad. di A. PAGANINI, 2ª ediz., di pag. VIII-184 . . . . . 1 50
Letteratura greca, del Prof. V. INAMA, 10ª ediz., migliorata (dal 35° al 40° migliaio), di pag. VIII-234 . . 1 50
— (Vedi *Filologia classica — Verbi Greci Anomali*).
Letteratura indiana, del Prof. A. DE GUBERNATIS, di pag. VIII-159 . . . . 1 50
Letteratura inglese, del Prof. E. SOLAZZI, 3ª ediz., di pag. VIII-194 . . . . 1 50
Letteratura islandese, di S. AMBROSOLI. (In lavoro).
Letteratura italiana, di C. FENINI, 4ª ed., di p. VI-204 1 50
Letteratura latina. (Vedi *Fonologia latina — Grammatica latina — Letteratura romana*).
Letteratura norvegiana, di S. CONSOLI, p. XVI-272. 1 50
Letteratura persiana, del Prof. I. PIZZI, di pag. X-208. 1 50
Letteratura provenzale, A. RESTORI, di pag. X-220. 1 50
Letteratura romana, del Prof. F. RAMORINO, 3ª ediz. riveduta e corretta (dall' 8° al 12° migliaio), p. IV-320. 1 50
— (Vedi *Filologia classica — Grammatica latina*).
Letteratura spagnuola e portoghese, del Prof. L. CAPPELLETTI, di pag. VI-206 . . . . 1 50
Letteratura tedesca, del Prof. O. LANGE, traduz. di A. PAGANINI, 2ª ediz., corretta, di pag. XII-168. . 1 50
— (Vedi *Esercizi — Grammatica tedesca*).
Letteratura ungherese, di ZIGÀNY ARPÀD, di pagine XII-295 . . . . 1 50
Letterature slave, di D. CIÀMPOLI, 2 volumi:
I. Bulgari, Serbo-Croati, Yugo-Russi, di pag. IV-144. 1 50
II. Russi, Polacchi, Boemi, di pag. IV-142 . . . . 1 50
Libri. (Vedi *Bibliografia — Bibliotecario — Dizionario Bibliografico — Paleografia — Tipografia*).
Lingua araba. (V. *Arabo volgare - Dizion. eritreo*).
Lingua dei Galla (oromonica). (Vedi *Grammatica*).
Lingua francese. (Vedi *Grammatica e Esercizi*).
Lingua gotica (Manuale di), del Prof. S. FRIEDMANN (In lavoro).
Lingua greca. (Vedi *Grammatica — Letteratura*).
Lingua greca moderna. (Vedi *Grammatica*).
Lingua latina. (Vedi *Grammatica — Letter. rom.*).
Lingua rumena. (Vedi *Grammatica*).
Lingua sanscrita. (Vedi *Sanscrito*).
Lingua tigrè. (Vedi *Tigrè*).
Lingue diverse. (V. *Letteratura delle singole lingue*).

L. c.

Lingue dell' Africa, di R. CUST, versione italiana del Prof. A. DE GUBERNATIS, di pag. IV-110. . . . 1 50
— (Vedi *Arabo volgare — Dizionario eritreo — Grammatica oromonica — Tigrè*).
Lingue neo-latine, del Dott. E. GORRA, di pag. 147. 1 50
Lingue straniere (Studio delle), di MARCEL, ossia l'Arte di pensare in una lingua straniera, traduz. del Prof. DAMIANI, di pag. XVI-136 . . . . 1 50
Livree. (Vedi *Araldica*).
Logaritmi (Tavole di), con 5 decimali, pubblicate per cura di O. MÜLLER, 4ª ediz., aumentata delle tavole dei logaritmi d'addizione e sottrazione per cura di M. RAINA. di pag. XXXIV-186 . . . . 1 50
Logica, di W. STANLEY JEVONS, traduz. del Prof. C. CANTONI, 4ª ediz., di pag. VIII-154, e 15 incisioni . . 1 50
— (Vedi *Estetica — Etica — Filosofia — Psicologia*).
Logica matematica, di C. BURALI-FORTI, p. VI-158. 1 50
Logismografia, di C. CHIESA, 3ª ediz., pag. XIV-172. 1 50
— (V. *Computist. - Contabilità dello Stato - Ragioneria*).
Luce e colori, del Prof. G. BELLOTTI, di pag. X-156, con 24 incisioni e 1 tavola. 1 50
Luce e suono, di E. JONES, trad. di U. FORNARI, di pag. VIII-336 con 121 incisioni (volume doppio) . . . 3 —
Macchinista e fuochista, del Prof. G. GAUTERO, 6ª edizione, con aggiunte dell'Ing. L. LORIA, di pagine XIV-180, con 24 incisioni e col testo della Legge sulle caldaie, ecc. (dal 10° al 12° migliaio). . . . . 2 —
Macchinista navale (Manuale del) di M. LIGNAROLO, di pag. XII-404, con 164 figure 5 50
Macchine agricole, del conte A. CENCELLI-PERTI, di pag. VIII-216, con 68 incisioni . . . . 2 —
Macchine da cucire e ricamare, dell'Ing. ALFREDO GALASSINI, di pag. VII-230 con 100 incisioni 2 50
Macchine. (Vedi *Ingegnere civile — Ingegnere navale — Macchinista e fuochista — Macchinista navale — Meccanismi (500) — Meccanica — Orologeria*).
Magnetismo ed elettricità, del Dott. G. POLONI, di pag. XII-204, con 102 incisioni 2 50
Mais. (V. *Agricoltura — Frumento — Panificazione*).
Majoliche. (Vedi *Ceramica*).
Malattie crittogamiche delle piante erbacee coltivate, del Dottor R. WOLF, traduzione con note ed aggiunte del Dottor P. BACCARINI, p. X-268, 50 inc. 2 —
Malattie ed alterazioni dei vini, del Prof. S. CETTOLINI, di pag. XI-138, con 13 incisioni . . . . . . 2 —
Malattie trasmissibili dagli animali all' uomo. (Vedi *Animali parassiti — Zoonosi*).
Mandato commerciale, del Prof. E. VIDARI, p. VI-160 1 50
— (Vedi *Diritto commerciale*).

L. c.

Mare (Il), del Prof. V. Bellio, di pag. IV-140, con 6 tavole litografate a colori 1 50

Marine (Manuale del) **militare e mercantile,** di De Amezaga, con 18 xilografie ed un elenco del personale dello Stato maggiore, di pag. VIII-264. . . . 5 —

Marmista (Manuale del), di A. Ricci., 2ª edizione, di pag. XII-154, con 47 incisioni. . . . . 2 —

Mastici. (Vedi *Vernici e lacche*).

Materiali da costruzione (Vedi *Resistenza dei — Travi metallici composti*).

Materia medica moderna (Manuale di), del Dott. G. Malacrida. (In lavoro).

Meccanica, del Prof. R. Stawell Ball, traduz. del Prof. J. Benetti, 3ª ed, di p. XVI-214, con 89 incis. 1 50

Meccanico, di E. Giorli. Nozioni speciali di Aritmetica, Geometria, Meccanica, Generatori del vapore, Macchine a vapore, Collaudazione e costo dei materiali, Doratura, Argentatura e Nichelatura di pagine XII-234 con 200 problemi risolti e 130 figure . . . . 2 —

— (Vedi *Disegno industriale*).

Meccanismi (500), scelti fra i più importanti e recenti riferentisi alla dinamica, idraulica, idrostatica, pneumatica, macchine a vapore, molini, torchi, orologerie ed altre diverse macchine, da H. T. Brown, traduzione italiana sulla 16ª edizione inglese, dall'Ingegnere F. Cerruti, di pag. VI-176, con 500 incisioni nel testo 2 50

— (Vedi *Orologeria — Tornitore meccanico*).

Medaglie. (Vedi *Numismatica*).

Medicina. (Vedi *Anatomia — Animali parassiti — — Assistenza agli infermi — Batteriologia — Embriologia — Fisiologia — Farmacista — Igiene — Materia medica — Protistologia — Soccorsi d'urgenza — Terapeutica — Zoonosi*).

Metalli preziosi (oro, argento, platino, estrazione, fusione, assaggi, usi), di G. Gorini, 2ª edizione di pagine 196, e 9 incisioni . . . . 2 —

Metallurgia. (Vedi *Siderurgia*).

Meteorologia generale, del Dott. L. De Marchi, di pag. VI-156, con 8 tavole colorate 1 50

Metrica dei greci e dei romani, di L. Müller, tradotta dal Dott. V. Lami, di pag. XVIII-130 . . . 1 50

Metrologia Universale ed il **Codice Metrico Internazionale,** coll'indice alfabetico di tutti i pesi, misure, monete e delle regioni o Città dell'Ing. A. Tacchini di pag. XX-482 . . . . 6 50

Mezzeria (Manuale pratico della) e dei varî sistemi della colonia parziaria in Italia, del Prof. Avv. Rabbeno, di pag. VIII-196 . . . . 1 50

L. c.

Micologia. (Vedi *Funghi e Tartufi — Malattie Crittogamiche*).

Microscopio (Il), Guida elementare alle osservazioni di Microscopia, di Camillo Acqua, p. xii-226, con 81 inc. 1 50
— (Vedi *Batteriologia — Protistologia — Tecnica microscopica*).

Miele. (Vedi *Apicoltura*).

Militaria. (Vedi *Esplodenti — Scherma — Storia arte militare*).

Mineralogia generale, del Prof. L. Bombicci, 2ª ed. riveduta, di p. xiv-190, con 183 inc. e 3 tav. cromolit. 1 50

Mineralogia descrittiva, del Prof. L. Bombicci, 2ª ediz. di pag. iv-300, con 119 incisioni (vol. doppio). . 3 —
— (Vedi *Cristallografia*).

Miniere. (Vedi *Arte mineraria*).

Miniatura. (Vedi *Colori e vernici — Luce e colori — Decorazione e ornamentazione — Pittura*).

Miti. (Vedi *Errori e pregiudizi*).

Mitilicoltura. (Vedi *Ostricoltura — Piscicoltura*).

Mitologia comparata, di A. De Gubernatis, 2ª ediz., di pag. viii-150 . . . . 1 50

Mitologia greca, di Foresti Vol. I *Divinità*, p. viii-264 1 50
Vol. II, *Eroi*, pag. 188 . . . . 1 50

Mitologia romana, di A. Foresti. (In lavoro).

Mode da signora. (V. *disegno, taglio e confezione*).

Molini (Industria dei), di C. Siber-Millot. (In lavoro).

Momenti resistenti e pesi di travi metalliche composte. Prontuario ad uso degli ingegneri, architetti e costruttori, con 10 figure ed una tabella per la chiodatura, di E. Schenck, di pag. xl-188. . . . 3 50
— (Vedi *Peso dei metalli — Resistenza dei materiali*).

Monete. (Vedi *Archeologia — Numismatica — Paleografia — Tecnologia e Terminologia monetaria*).

Monogrammi, del Prof. A. Severi, 73 tavole divise in tre serie, le prime due di 462 in due cifre e la terza di 116 in tre cifre. 3 50

Morfologia, (Vedi *Embriologia*).

Morfologia greca, del prof. V. Bettei, di pag. xx-376 (volume doppio) . . . . 3 —

Morfologia italiana, del Prof. E. Gorra, di p. vi-142. 1 50

Morale. (Vedi *Etica — Filosofia morale*).

Musica. (Vedi *Armonia — Cantante — Pianista — Storia della musica — Strumentazione — Strumenti ad arco* ecc.).

Mutuo soccorso. (Vedi *Società di*)

Naturalista viaggiatore, di A. Issel e R. Gestro (Zoologia), di pag. viii-144, con 38 incisioni . . . . 2 —
— (Vedi *Imbalsamatore — Zoologia*).

L. c.

Nautica. (Vedi *Attrezzatura — Filonauta — Ingegnere navale — Macchinista navale — Marino*).

Notaro (Manuale del), aggiunte le Tasse di registro, di bollo ed ipotecarie, norme e moduli pel Debito pubblico, del Notaio A. GARETTI, 2ª ediz., rifusa e ampliata, di pag. XII-340 . . . . 3 50

— (Vedi *Giurisprudenza — Testamenti*).

Numismatica, del Dott. S. AMBROSOLI, 2ª ediz. corretta ed accresciuta, di pag. XV-250, con 120 fotoincisioni nel testo e 4 tavole 1 50

— (Vedi *Araldica — Archeologia — Paleografia*).

Olii vegetali, animali e minerali, loro applicazioni, di G. GORINI, di pag. VIII-214, con 7 incis., 2ª ediz., completamente rifatta dal Dott. G. FABRIS . . . . 2 —

— (Vedi *Industria stearica — Olivo ed olio — Saponi*).

Olivo ed olio, *Coltivazione dell'olivo, estrazione, purificazione e conservazione dell'olio*, del Prof. A. ALOI, 3ª ediz., di pag. XII-330, con 41 incisioni . . . . . 3 —

Omero, di W. GLADSTONE, traduz. di R. PALUMBO e C. FIORILLI, di pag. XII-196 . . . . 1 50

Operaio (Manuale dell'). Raccolta di cognizioni utili ed indispensabili agli operai tornitori, fabbri, calderai, fonditori di metalli, bronzisti, aggiustatori e meccanici, di G. BELLUOMINI, 3ª edizione, di pag. XVI-216. 2 —

— (Vedi *Artefice — Falegname — Fonditore — Paga operai — Tornitore*).

Operazioni doganali. (Vedi *Codice doganale — Trasporti*).

Opifici. (Vedi *Proprietario di Case*).

Ordinamento degli Stati liberi d'Europa, del Dott. F. RACIOPPI, di pag. VIII-310 (vol. doppio) . . 3 —

Ordinamento degli Stati liberi fuori d'Europa, del Dott. F. RACIOPPI, di pag. VIII-376 (vol. doppio). 3 —

Oreficeria e gioielleria, oro, argento e platino, di E. BOSELLI, di pag. 336, con 125 incisioni. . . . . 4 —

— (Vedi *Metalli preziosi — Pietre preziose*).

Oriente antico (L'), di I. GENTILE. (V. *Storia antica*).

Ornamentazione. (Vedi *Colori — Decorazioni — Disegno — Pittura — Scoltura*).

Orografia. (Vedi *Alpi — Dizionario Alpino — Prealpi Bergamasche*).

Orologeria moderna, dell'Ing. GARUFFA, con 187 illustrazioni, di pag. VIII-302, con 276 incisioni . . . 5 —

Orticoltura, del Prof. D. TAMARO, con 60 incisioni. 4 —

— (Vedi *Agricoltura*).

Ostricoltura e mitilicoltura, del Dott. D. CARAZZI, con 13 fototipie, di pag. VIII-202 . . . . 2 50

Ottica, di E. GELCICH, di p. XVI-576, con 216 inc. e 1 tav. 6 —

Ovicoltura. (Vedi *Alimentazione — Bestiame*).

L. c.

Paga giornaliera (Prontuario della), **da cinquanta centesimi a lire cinque,** di C. NEGRIN, di pag. 222. 2 50
Paleoetnologia, di I. REGAZZONI, p. XI-252, con 10 inc. 1 50
Paleografia, di E. M. THOMPSON, traduz. dall'inglese, con aggiunte e note di G. FUMAGALLI, di pag. VIII-156, con 21 incisioni nel testo e 2 tavole in fototipia . . 2 —
Panfilamento. (Vedi *Filonauta*).
Panificazione razionale, di POMPILIO, di pag. IV-126. 2 —
Parafulmini. (Vedi *Elettricità — Fulmini*).
Parassitologia. (Vedi *Animali parassiti*).
Pedagogia. (Vedi *Didattica — Giardino infantile — Ginnastica femminile e maschile — Igiene scolastica*).
Pelli. (Vedi *Concia delle pelli*).
Pensioni. (Vedi *Società di Mutuo soccorso*).
Peso dei metalli, ferri quadrati, rettangolari, cilindrici, a squadra, a U, a Y, a Z, a T e a doppio T, e delle lamiere e tubi di tutti i metalli, di G. BELLUOMINI, di pag. XXIV-248 . . . 3 50
— (V. *Fonditore — Ingegnere civile — Ingegnere navale — Momenti resistenti — Operaio — Resistenza*).
Pianista (Manuale del), di L. MASTRIGLI, di p. XVI-112. 2 —
Piante e fiori sulle finestre, sulle terrazze e nei cortili. Coltura e descrizione delle principali specie e varietà, di A. PUCCI, di pag. VIII-198 con 116 incisioni. 2 50
— (Vedi *Botanica — Floricoltura — Frutticoltura*).
Piante industriali, coltivazione, raccolto e preparazione, di G. GORINI, nuova edizione, di pag. II-144. 2 —
Piante tessili. (V. *Coltiv. ed ind. delle - Gelsicoltura*).
Piccole industrie, del Prof. A. ERRERA, di p. XVI-186. 2 —
Pietre preziose, classificazione, valore, arte del gioielliere, di G. GORINI, 2ª ed., di pag. 138, con 12 inc. 2 —
— (Vedi *Metalli preziosi — Oreficeria — Gioielleria*).
Pirotecnica moderna, di F. DI MAIO, con 111 incisioni, di pag. VIII-150. . . . . 2 50
Piscicoltura (d'acqua dolce), del Dott. E. BETTONI, di pag. VIII-318, con 85 incisioni . . . . 3 —
— (Vedi *Ostricoltura e Mitilicoltura*).
Pittura. Pittura italiana antica e moderna, del Prof. A. MELANI, 2 vol., di pag. XX-164 e XXVI-202, illustrati con 102 tav., di cui una cromolit. e 11 figure nel testo. 6 —
— (Vedi *Anatomia pittorica — Colori (scienza dei) — Colori e vernici — Decorazione — Luce e colori*).
Poesia. (Vedi *Arte del Dire — Dantologia — Letteratura — Omero — Rettorica — Ritmica — Shakspeare — Stilistica*).
Pollicoltura, del March. G. TREVISANI, con 70 illustrazioni, di pag. XVI-176 . . . . 2 50
— (Vedi *Animali da cortile — Colombi*).

L. c.

Pomologia artificiale, secondo il sistema Garnier-Valletti, del Prof. M. Del Lupo, p. vi-132, con 44 inc. 2 —
— (Vedi *Frutticoltura — Orticoltura*).
Porcellane. (Vedi *Ceramica*).
Prato (Il), del Prof. G. Cantoni, di pag. 146, con 13 inc. 2 —
Prealpi bergamasche (Guida-itinerario alle), compresi i passi alla Valtellina, con prefazione di Stoppani, 2ª ediz., di pag. xx-124, con carta topografica e panorama delle Alpi Orobiche . . . . 3 —
— (Vedi *Alpi — Dizionario alpino — Geografia*).
Pregiudizi. (Vedi *Errori e pregiudizi*).
Prontuario di geografia e statistica, di G. Garollo, pag. 62 . . . . 1 —
— (Vedi *Atlante Universale — Atlante d'Italia — Dizionario geografico — Geografia*).
Prontuario per le paghe. (Vedi *Paghe*).
Proprietario di case e di opifici (Manuale del), Imposta sui fabbricati dell'Avv. Giordani, pag. xx-264. 1 50
Protistologia, di L. Maggi, 2ª ediz., di pag. xvi-278, con 93 incisioni nel testo (volume doppio) . . . . . 3 —
— (Vedi *Animali parassiti — Batteriologia — Microscopio — Tecnica protistologica*).
Prototipi (I) internazionali del metro e del kilogramma ed il codice metrico internazionale.
— (Vedi *Metrologia*).
Proverbi in quattro lingue. (V. *Dottrina popolare*).
Psicologia, del Prof. C. Cantoni, di pag. iv-158 . . 1 50
Psicologia fisiologica, di G. Mantovani. (In lav.).
Raccoglitore di francobolli. (V. *Dizion. filatelico*).
Raccoglitore di oggetti d'arte e di antichità, del Conte L. De Mauri, con numerose illustrazioni. (In lavoro).
Ragioneria, del Prof. V. Gitti, 2ª ediz., di pag. vi-132. 1 50
— (V. *Computisteria — Contabilità — Logismografia*).
Ragioneria industriale, del Prof. Rag. Oreste Bergamaschi, di pag. vii-280 e molti moduli (vol. doppio). 3 —
Reclami ferroviari. (Vedi *Trasporti*).
Regolo calcolatore e sue applicazioni nelle operazioni topografiche, dell'Ing. G. Pozzi, di pag. xv-238 con 182 incisioni e 1 tavola 2 50
Religione e lingue dell'India inglese, di R. Cust, trad. dal Prof. A. De Gubernatis, di pag. iv-124 . 1 50
— (Vedi *Letteratura indiana*).
Resistenza dei materiali e stabilità delle costruzioni, dell'Ing. Gallizia, p. x-336, 236 inc. e 2 tav. 5 50
— (Vedi *Peso dei metalli — Travi metallici*).
Rettorica, ad uso delle Scuole, di F. Capello, p. vi-122. 1 50
— (Vedi *Arte del dire — Ritmica — Stilistica*).
Ricamo. (Vedi *Macchine da cucire*).

L. c.

Ricchezza mobile (Imposta sui redditi di), dell'Avvocato E. BRUNI, di pag. VIII-218 . . . . 1 50
Ricettario fotografico, Dott. LUIGI SASSI, di p. VI-150 2 —
Rimedî. (Vedi *Terapeutica*).
Riscaldamento e ventilazione degli ambienti abitati, del Prof. R. FERRINI, 2 vol., di pag. X-332, 94 incis. 4 —
Riscossione d'imposte. (Vedi *Imposte dirette*).
Risorgimento italiano (Storia del), del Prof. F. BERTOLINI, di pag. VI-154 . . . . 1 50
— (Vedi *Storia e cronologia — Storia italiana*).
Ristauratore dei dipinti, del Conte G. SECCO-SUARDO, 2 vol., di pag. XVI-269, XII-362 con 47 incisioni . . . 6 —
Ritmica e metrica razionale italiana, del Professore ROCCO MURARI, di pag. XVI-216. . . . . . 1 50
— (Vedi *Arte del dire — Rettorica — Stilistica*).
Rivoluzione (La) **francese** (1789-1799), del Prof. Dott. GIAN PAOLO SOLERIO, di pag. IV-176 . . . . 1 50
Sanscrito (Avviamento allo studio del), di F. G. FUMI, 2ª ediz., rifatta, di pag. XII-254 (vol. doppio) . . . . 3 —
Saponeria, dell'Ing. E. MARAZZA. (In lavoro).
Scacchi (Manuale pel giuoco degli), di A. SEGHIERI, di pag. XV-222, con 191 illustrazioni 2 50
Scherma italiana (Manuale di), su i principii ideati da Ferdinando Masiello, di J. GELLI, di pag. VIII-194, con 66 tavole. 2 50
Scienza delle finanze, di T. CARNEVALI, pag. IV-140. 1 50
Scienze naturali. (Vedi *Anatomia comparata — Animali parassiti — Antropologia — Arte mineraria — Batteriologia — Bestiame — Botanica — Chimica — Coleotteri — Chimica agraria — Concimi — Cristallografia — Fisiologia — Flora italiana — Funghi e Tartufi — Gelsicoltura — Geologia — Imbalsamatore — Insetti — Lepidotteri — Microscopio — Mineralogia — Naturalista — Ostricoltura — Piante e Fiori — Piscicoltura — Pomologia — Protistologia — Selvicoltura — Zoologia*).
Scoltura. Scoltura italiana antica e moderna, statuaria e ornamentale dell'Archit. Prof. A. MELANI, di pagine XVIII-196, con 56 tav. e 26 fig. intercalate nel testo. 4 —
Scoltura in legno. (Vedi *Decorazione e industrie artistiche — Falegname*).
Scritture d'affari (Precetti ed esempi di), per uso delle Scuole tecniche, popolari e commerciali, del Professor D. MAFFIOLI, di pag. VIII-203. . . . . 1 50
Selvicoltura, di A. SANTILLI, pag. VIII-220 e 46 inc. 2 —
Sericoltura. (Vedi *Bachi da seta — Filatura — Gelsicoltura — Industria della seta — Tintura della seta*).

L. c.

Shakespeare, di DOWDEN, traduzione di A. BALZANI, di pag. XII-242 . . . . 1 50

Siderurgia (Manuale di), dell'Ing. V. ZOPPETTI, pubblicato e completato per cura dell' Ing. E. GARUFFA, di pag. IV-368, con 220 incisioni. 5 50

— (Vedi *Metalli — Tempera*).

Sismologia, del Capitano L. GATTA, di pag. VIII-175, con 16 incisioni e 1 carta 1 50

Soccorsi d' urgenza, del Dott. C. CALLIANO, di pagine XLI-299, con 6 tavole litografate, 3ª edizione. . 3 —

Società di Mutuo soccorso (Manuale Tecnico per le). Norme per l'assicurazione delle pensioni e dei sussidi per malattia e per morte, del Dott. G. GARDENGHI, p. VI-152 1 50

Spettroscopio (Lo) **e le sue applicazioni,** di R. A. PROCTOR, traduz. con note ed aggiunte di F. PORRO, di pag. VI-178, con 71 incisioni e una carta di spettri. 1 50

Spirito di vino. (Vedi *Alcool — Cognac*).

Sport. (Vedi *Alpi — Cacciatore — Ciclista — Dizionario Alpino — Ginnastica — Scacchi — Scherma*).

Statica (Principî di) **e loro applicazione alla teoria e costruzione degli strumenti metrici,** per l'Ing. E. BAGNOLI, di pag. VIII-252 con 192 incisioni . . . 3 50

Statistica, di F. VIRGILII, di pag. VIII-176 . . . . 1 50

Stearineria. (Vedi *Industria stearica*).

Stemmi. (Vedi *Araldica*).

Stenografia, di G. GIORGETTI e M. TESSAROLI (secondo il sistema Gabelsberger-Noe), di pag. 200. . . 2 —

Stilistica, del Prof. F. CAPELLO, di pag. XII-164. . . 1 50

— (Vedi *Arte del dire — Rettorica — Ritmica.*

Storia antica. Vol. I. *L'Oriente Antico,* di I. GENTILE, di pag. XII-232 . . . . 1 50
Vol. II. *La Grecia,* di G. TONIAZZO, di pag. VI-216. 1 50

Storia e cronologia medioevale e moderna, in CC tav. sinottiche, di V. CASAGRANDI, 2ª ed., p. VI-260. 1 50

Storia dell'arte militare antica e moderna, di V. ROSSETTO, con 17 tavole illustrative, di pag. VIII-504. 5 50

Storia della ginnastica. (V. *Ginnastica - Scherma*).

Storia italiana (Manuale di), di C. CANTÙ, di p. IV-160. 1 50

— (Vedi *Risorgimento — Storia e cronologia*).

Storia della musica, del Dott. A. UNTERSTEINER, di pag. 300 (vol. doppio). . . . . 3 —

Storia naturale. (Vedi *Scienze naturali*).

Strategia. (Vedi *Storia dell'arte militare*).

Strumentazione (Manuale di), di E. PROUT, trad. ital. con note di V. RICCI, con 95 esempi, di pag. X-222. 2 50

— (Vedi *Armonia — Cantante — Pianista*).

Strumenti ad arco (Gli) **e la musica da camera,** del Duca di CAFFARELLI F., di pag. X-235 . . . . 2 5

L. c.

Strumenti metrici. (Vedi *Statica*).
Suono (Vedi *Luce e suono*).
Sussidi. (Vedi *Società Mutuo soccorso*).
Tabacco, del Prof. G. CANTONI, di p. IV-176, con 6 inc. 2 —
Tabacchiere. (Vedi *Raccoglitore*).
Tacheometria. (Vedi *Celerimensura*).
Taglio e confezione di biancheria. (V. *Disegno*).
Tariffe ferroviarie. (V. *Codice doganale - Trasporti*).
Tartufi e funghi. (Vedi *Funghi*).
Tasse di registro, bollo, ecc. (Vedi *Notaro*).
Tassidermista. (Vedi *Imbalsamatore — Naturalista viaggiatore*).
Tavole logaritmiche. (Vedi *Logaritmi*).
Tavole tacheometriche. (Vedi *Celerimensura*).
Tecnica di anatomia microscopica, del Prof. D. CARAZZI, di pag. XI-211 con 5 incisioni. 1 50
Tecnica protistologica, del Prof. L. MAGGI. (In lav.).
Tecnologia meccanica, dell'Ing. G. MINA. (In lavoro).
Tecnologia e terminologia monetaria, di G. SACCHETTI, di pag. XIV-192 . . . . 2 —
Telefono, di D. V. PICCOLI, di pag. IV-120, con 38 inc. 2 —
Telegrafia, di R. FERRINI, di pag. VI-318, con 95 inc. 2 —
Telegrafia marittima. (Vedi *Cavi*).
Telemetria, misura delle distanze in guerra, di G. BERTELLI, di pag. XIII-145, con 12 zincotipie . 2 —
— (Vedi *Cartografia — Celerimensura — Compensazioni errori — Disegno topografico*).
Tempera e cementazione, dell'Ing. FADDA, di pagine VIII-108, con 20 incisioni . . . . 2 —
Terapeutica (Manuale di) l'impiego ipodermico e la dosatura dei rimedî del Dott. G. MALACRIDA, p. 306. 3 —
Termodinamica, di C. CATTANEO, p. X-196, con 4 fig. 1 50
Terremoti. (Vedi *Sismologia — Vulcanismo*).
Tessitura. (Vedi *Filatura*).
Testamenti (Manuale dei), per cura del Dott. L. SERINA, di pag. VI-238 . . . . 2 50
Tigrè-italiano (Manuale), con due dizionarietti italiano-tigrè e tigrè-italiano ed una cartina dimostrativa degli idiomi parlati in Eritrea, del Cap. MANFREDO CAMPERIO, di pag. 180 . . . . 2 50
— (V. *Arabo volgare — Grammatica Galla — Lingue dell'Africa*).
Tintore (Manuale del), di R. LEPETIT, 3ª ediz., di pagine X-279, con 14 incisioni (vol. doppio) . . . . . 4 —
Tintura della seta, studio chimico tecnico, di T. PASCAL, di pag. XVI-432 . . . . 5 —
Tipografia. I. — Guida per chi stampa e fa stampare. — Compositori e Correttori, Revisori, Autori ed Editori, di S. LANDI, di pag. 280 . . . . 2 50

L. c.

Topografia. (Vedi *Cartografia — Celerimensura — Compensazione errori — Disegno topografico — Regolo calcolatore — Telemetria*).

Tornitore meccanico (Guida pratica del), ovvero sistema unico per calcoli in generale sulla costruzione di viti e ruote dentate, arricchita di oltre 100 problemi risolti, di S. DINARO, di pag. 164. . . . . . 2 —

— (Vedi *Meccanica — Meccanismi — Operaio*).

Trasporti, tariffe, reclami ferroviari ed operazioni doganali. Manuale pratico ad uso dei commercianti e privati, colle norme per l'interpretazione delle tariffe e disposizioni vigenti, per A. G. BIANCHI, con una carta delle reti ferroviarie italiane, di pagine XVI-152 . . . . 2 —

Travi metallici composti (Momenti resistenti, pesi dei), di E. SCHENCK, pagine XL-188, 10 figure e tabella per chiodatura 3 50

— (Vedi *Peso dei metalli — Resistenza dei materiali*).

Triangolazioni topografiche e triangolazioni catastali, dell'Ing. O. JACOANGELI. Modo di fondarle sulla rete geodetica, di rilevarne e calcolarle, di pagine XIV-240, con 32 incisioni, 4 quadri degli elementi geodetici, 32 modelli esemplificati pei calcoli trigonometrici e tavole ausiliarie 7 50

Trigonometria. (Vedi *Geometria metrica*).

Unità assolute. Definizione, Dimensioni, Rappresentazione, Problemi, dell'Ing. G. BERTOLINI, di p. X-124-44. 2 50

Uva passa (Industria dell') **e della essicazione delle frutta e degli ortaggi,** Prof. L. PAPARELLI. (In lav).

Valli Lombarde, di SCOLARI. (Vedi *Dizion. alpino*).

Valori pubblici (Manuale per l'apprezzamento dei) e per le operazioni di Borsa, Dott. F. PICCINELLI, di pag. XIV-236 . . . . 2 50

Velocipedismo, di A. GALANTE. (Vedi *Ciclista*).

Ventagli. (Vedi *Raccoglitore*).

Ventilazione. (Vedi *Riscaldamento*).

Verbi greci anomali (I), di P. SPAGNOTTI, secondo le Grammatiche di CURTIUS e INAMA, di pag. XXIV-107. 1 50

Vernici, lacche, mastici, inchiostri da stampa, ceralacche e prodotti affini (Fabbricazione delle), dell'Ing. UGO FORNARI, di pag. VIII-262 . . . . . 2 —

— (Vedi *Colori e Vernici*).

Veterinaria. (Vedi *Bestiame — Cavallo — Igiene veterinaria — Zoonosi*).

Vetri. (Vedi *Ceramica*).

Viaggi. (Vedi *Ciclista — Cristoforo Colombo — Naturalista viaggiatore*).

Vinacce (Fabbricazione delle). (Vedi *Cognac*).

Vino (Il), di GRAZZI-SONCINI, di pag. XVI-152 . . . 2 —

INDICE ALFABETICO DEGLI AUTORI.